3 DVD! 4 ЧАСА ВИДЕО; **8.5** ГБ МОДОВ; ТОННЫ ДЕМОВЕРСИЙ, ПАТЧЕЙ, СОФТА **!DVD 3**

ПРАВИЛЬНЫЙ Ж… КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#03(75)
МАРТ 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 280 РУБ

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 10003

СТР. 60
GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY
«ЭПИЗОДИЧЕСКОЕ» ПРОДОЛЖЕНИЕ

СТР. 76
MASS EFFECT 2
КОСМОС! ШЕПАРД! ДЕСЯТЬ БАЛЛОВ!

СТР. 84
NAPOLEON: TOTAL WAR
ПОЛЕ БИТВЫ: ЕВРОПА

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ 55 ИГР

ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ

ТЕМА НОМЕРА

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

СЕРИАЛ ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА PC СТР. 8

ПОСТЕРЫ: MASS EFFECT 2 | ALIENS VS. PREDATOR **ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:** КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ | SPLIT/SECOND | LOST PLANET 2

EDITORIAL

Привет, читатель!
В прошлом номере мы выбирали игры для подведения итогов года. Лучшие? «Бэтмен», Dragon Age, Empire: Total War. А теперь попробуй-ка назвать четвертую толковую и по-настоящему оригинальную игру прошлого года. Сложно? Еще бы. 2009-й был для индустрии не особенно урожайным. То ли дело бодро начавшийся год нынешний, 2010-й. В одном только этом номере журнала отличных игр столько, что за месяц пройти не успеешь.

Главное событие – выход на персональных компьютерах Battlefield: Bad Company 2. Эта игра замечательна по многим причинам. Во-первых, перед нами долгожданное возвращение сериала на любимые ПК, где его не видели аж с 2006 года (Battlefield Heroes, по понятным причинам, не считаем). Во-вторых, очень любопытная система разрушений. Сидишь ты, бывало, со снайперской винтовкой где-нибудь этаже на третьем и ловко так постреливаешь через едва заметное окошко... до тех пор, пока танковый снаряд не проломит в стене дырищу высотой в человеческий рост. Очень, знаешь ли, отрезвляет. Мы как-то не привыкли к такому в военных шутерах. Ну и в-третьих, игру мы добыли тайным образом задолго до начала продаж. Читай наши впечатления и решай, стоит ли бежать за ней в магазин.

«Второе главное» событие – это, конечно, релиз умопомрачительной космической эпопеи Mass Effect 2, которая теперь балансирует на грани между шутерами и RPG. Наши восторги – в огромной рецензии. «Третье главное» – нашествие победоносной французской армии в очень приличной исторической стратегии Napoleon: Total War. «Четвертое главное»... впрочем, читай журнал и ты его не пропустишь.

Прочие новости, которые никак не хотят умещаться на странице: очень любопытный рассказ о локализациях в «Дайджесте», обновленная рубрика «Игровая карта мира», эксклюзивный выпуск «Ретро» от Ивана Гусева, а также смертельный номер – постер по Mass Effect 2 с *другой* картинкой.

Короче говоря, интересные материалы у нас идут от первой до последней страницы. И на последней тоже. Ты же в два счета узнаешь игру из анонса следующего, апрельского номера журнала, верно?

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ЯНВАРЕ?

АНАТОЛИЙ СОНИН

Каска на фотографии рядышком была мной лично замечена на аватарках как минимум трех сотрудников издательства. Заметка для себя: в следующий раз быть более оригинальным. Зато большая красная штука есть у меня одного. Кто отгадает, что это такое (а главное, что оно делает в редакции), тому пирожок. Хотя я, если честно, сам не знаю, что оно делает в редакции. ■

АЛЕКСАНДР БАРЫШНИКОВ

Давеча озаботился вопросом: делать апгрейд или не делать? «Наполеон» же выходит, нужно встретить его в аппаратном всеоружии. Ответ пришел сам: на уже имеющейся машине долгожданец надежно выдает 40 кадров. Вот и хорошо; стало быть, весь зарезервированный ресурс будет растрачен на мирские радости. ■

СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Отличнейшая стратегия Warfare, разработчики которой разбежались аж за полгода до выхода самой игры, внезапно слилась с непобедимой серией «Противостояние» и обрела продолжение, см. обзор. А еще я решил рассказать немного о законах и тенденциях игрового онлайна. Ищи колонку в соответствующей рубрике. ■

ВЛАДИМИР КАРПОВ

Важным событием ушедшей зимы стал юбилей замечательного русского писателя Антона Чехова. Я даже посетил несколько спектаклей, чего не делал уже сравнительно долгое время. Как все это относится к работе? Да никак, в общем-то, до тех пор, пока кому-нибудь не придет в голову сделать игру в жанре интерактивной пьесы. Что-то, подобное Fatale от Tale of Tales. ■

На фото: редакция «РС ИГР» в ночь перед отправкой нового номера в типографию.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №03(75) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
pcr.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Владимир Карпов
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий, Игорь Федюкин, Кирилл Перевозчиков, Борис Соколов
Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@pc-games.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land
Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучеревый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru

Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Руководитель отдела реализации спецпроектов
Александр Корнфельд
kornfeld@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

И. о. директора отдела дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер по дистрибуции
Диана Стадник
stadnik@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru
Претензии и дополнительная информация
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru, podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

СОДЕРЖАНИЕ

MEDAL OF HONOR. Знаменитый сериал возвращается с фронтов Второй мировой, чтобы поучаствовать в новой войне. На этот раз – в современной. СТР. 66

DEATHSPANK. Новая безбашенная адвенчура от гениального Рона Гилберта. Такое нельзя пропустить ни в коем случае! СТР. 70

ALIENS VS. PREDATOR. Здесь по-прежнему нет Шварценеггера и Сигурни Уивер, но это лучшее, что мы видели со времен Alien vs. Predator 2. СТР. 90

ZOMBIE DRIVER. Незамысловатая зомби-давилка покидает инди-раздел и на полной скорости влетает в раздел рецензий. СТР. 108

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Battlefield: Bad Company 2

НОВОСТИ
18 События индустрии
26 Релизы и бестселлеры
28 Календарь
29 10 интересных фактов
30 Игровая карта мира

РАЗВЕДКА БОЕМ
32 Split/Second

СПЕЦ
38 Что пошло не так

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
50 Галерея
56 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
60 Dragon Age: Начало – Пробуждение
62 Lost Planet 2
66 Medal of Honor
68 Dead Space 2
70 DeathSpank
72 Front Mission Evolved
74 Kingdom Under Fire 2

РЕЦЕНЗИИ
76 Mass Effect 2
84 Napoleon: Total War
90 Aliens vs. Predator
96 Крылатые хищники
99 Borderlands: The Zombie Island of Dr Ned
100 Dark Void
102 Звезды: Холодные игрушки
104 Противостояние 3D: Перезагрузка
106 Vancouver 2010
108 Zombie Driver
110 Гид покупателя

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
112 Дневник разработчиков U-WARS
114 Дневник разработчиков Wargaming.net

ДАЙДЖЕСТ
118

INDIE GAMES
122 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
126 Мастер Лоуполи
136 Виртуальный Росгосстрах Чемпионат России по футболу
138 Игровая индустрия Болгарии

ОНЛАЙН
144 Онлайновые новости
146 Флеш-рояль
148 Дневники Warhammer Online

СОДЕРЖАНИЕ

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Альфа-банк	3 обл.
Grafitec	4 обл.
Electronic Arts	3, 7
1С-СофтКлаб	49, 85, 87, 89, 109
Grafitec	59
Синема Стар	65
GamePost	117
Подписка ред.	125
Настроение	151
Подписка общ.	155
Хитзона	173
Журнал «Форсаж»	177
Camper	185

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Aliens vs. Predator	90
Battlefield: Bad Company 2	8
Borderlands:	
The Zombie Island of Dr Ned	99
Clive Barker's Jericho	190
Dark Void	100
Dead Space 2	68
DeathSpank	70
Dragon Age: Начало - Пробуждение	60
Dungeon Siege	174
Front Mission Evolved	72
Grand Theft Auto:	
Episodes from Liberty City	56
Kingdom Under Fire 2	74
Lost Planet 2	62
Mass Effect 2	76
Medal of Honor	66
Napoleon: Total War	84
Silkroad Online	156
Split/Second	32
Vancouver 2010	106
Warhammer Online	148
World of Warcraft	152
Zombie Driver	108
Звезды: Холодные игрушки	102
Крылатые хищники	96
Противостояние 3D: Перезагрузка	104

ЧТО ПОШЛО НЕ ТАК. Мелкие проблемы крупных студий: подводные камни, на которые натыкались разработчики при создании своих хитов. СТР. 38

ДНЕВНИКИ SILKROAD. Замечательная корейская MMORPG выходит на русском языке. Мы не могли пройти мимо! СТР. 156

ЛОУПОЛИ. Мастер Лоуполи учит создавать игровые видеоролики. Почувствуй себя режиссером! СТР. 126

ПОСТЕРЫ

152 Дневники World of Warcraft
156 Дневники Silkroad Online
158 Другие миры со Святославом Ториком

ЖЕЛЕЗО
160 Железные новости
162 Обзор беспроводных клавиатур и мышей
166 Тестирование видеокарты Leadtek GeForce WinFast GTS 250 (V2)
167 Тестирование Razer Imperator
168 Тестирование колонок JBL Creature III
169 Тестирование HIS Radeon HD 5750 IceQ+
170 Сделай сам
171 Чипсеты Intel Ibex Peak
172 Конфигурация

РЕТРО
174 Dungeon Siege
178 Большие амбиции
181 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
182 Письма

186 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ
190 Clive Barker's Jericho

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ТЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛСЯ НА ПРОСТОРАХ «РС ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ТЫ УЗНАЕШЬ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Произведение искусства! Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты помимо высоких оценок получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ПОХОЖЕ НА: Call of Duty: Modern Warfare 2, Battlefield: Bad Company

Автор: Кирилл Перевозчиков

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA DICE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-32
ИНТЕРНЕТ: badcompany2.ea.com

ГРАЖДАНСКАЯ ОБОРОНА

Battlefield: Bad Company 2 – это вторая попытка EA DICE вернуть себе лидерство среди мультиплеерных милитари-шутеров. Это звание у некогда великой серии Battlefield отобрала Infinity Ward, выпустив Call of Duty 4: Modern Warfare, а затем и Modern Warfare 2 – с безумно увлекательным и идеально отточенным ранговым мультиплеером.

По иронии судьбы, первая Bad Company никогда не задумывалась для PC и была, по сути, попыткой убить двух зайцев – сделать идеальный Battlefield для консолей и сделать первый Battlefield с полноценной одиночной кампанией, с интересным сюжетом и яркими персонажами. Происходящее больше всего напоминало американскую версию сериала «Солдаты»: участники специального подразделения B-Company вроде бы как участвовали в воображаемой войне с Россией, но на самом деле только и делали, что уместно и не слишком шутили – персонажи были запоминающиеся, шутки приемлемые, а перестрелки лишь иногда походили на «мультиплеер с ботами». Тем не менее, первой игре явно недоставало идеальной режиссуры и выверенности геймплея, которыми так славится серия Call of Duty. Здесь действительно многое взрывалось (работала патентованная технология разрушаемости движка Frostbite), но толку от этого было не так много, действию не хватало некоей упорядоченности и последовательности.

Вторая часть была призвана исправить недостатки оригинала и наконец-то показать Infinity Ward, что в EA DICE тоже умеют делать игры AAA-класса – ведь потенциально в Bad Company уже был заложен ряд серьезных преимуществ, и во второй части все эти преимущества получили логичное развитие.

ГЛАВА 1. НЕБО ХИРОСИМЫ

Battlefield: Bad Company 2 начинается с роскошной вступительной миссии, которая неожиданно переносит действие игры на полвека назад. В разгаре Вторая мировая война, атомная бомба вот-вот будет сброшена на Хиросиму, а нам предлагается вместе с небольшим отрядом американцев осуществить практи-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Call of Duty практически уничтожена и погребена под огромными картами, прекрасной графикой, тотальной разрушаемостью, интересным сюжетом и разнообразными миссиями.

Недостаточная сбалансированность некоторых игровых ситуаций в одиночной кампании, мелкие «баги» в мультиплеере, довольно высокие системные требования.

НОВЫЙ ШАГ В РАЗВИТИИ МИЛИТАРИ-ШУТЕРОВ – БОЛЬШЕ, ИНТЕРЕСНЕЕ, КРАСИВЕЕ И ВО МНОГОМ ЛУЧШЕ MODERN WARFARE 2. МУЛЬТИПЛЕЕР СПОСОБЕН УВЛЕЧЬ НА ДОЛГИЕ МЕСЯЦЫ.

9.0

чески самоубийственную миссию: проникнуть на остров, кишащий японцами, и выкрасть какого-то важного ученого, занимающегося разработкой секретного оружия принципиально нового технологического уровня.

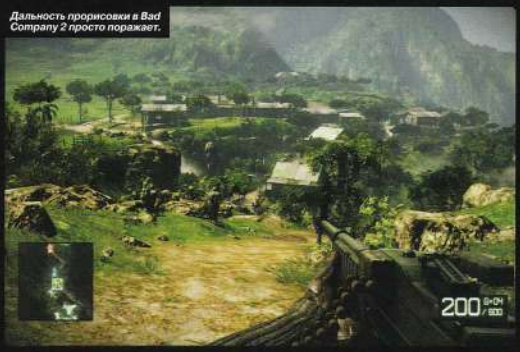
С самых первых минут игры становятся понятными две вещи: в DICE очень много и внимательно играли в Call of Duty, и Battlefield: Bad Company 2 вполне могла бы стать идеальным шутером про Вторую мировую – первые полчаса игры представляют собой практически безупречно срежиссированный и плотный экшн, у которого очень простая формула. Выглядит она так: «Call of Duty + отличная графика + огромные пространства + тотальная разрушаемость», и работает, за редкими исключениями, как швейцарские часы.

СНАРЯДЫ ПРОЛЕТЕЛИ МИМО

Секунду назад мы плыли в лодке, затаившись от японских патрулей, но вот уже наших напарников на другом судне обнаруживает прожектор противника: следует жестокая сцена расстрела, в это время вся наша команда старается как можно правдоподобнее прикинуться мертвой. Осторожная высадка на пляж: краткий инструктаж по управлению и первая серьезная перестрелка, в которой обнаруживается, насколько хороша в Bad Company 2 проработка оружия – пушки выглядят, стреляют и грохочут так, что оружие из Modern Warfare 2 хочется немедленно назвать глупыми трещалками. Здесь же всплывает еще один, на первый взгляд не слишком важный нюанс – индикация попаданий. При нанесении повреждений поверх прицела появляется еще один «крестик». И этот не слишком большой нюанс, пришедший из мультиплеера, необъяснимым образом добавляет удовольствия от боевой системы – ты точно знаешь, когда пуля попала в противника, а когда ты промахнулся, и это позволяет быстрее планировать действия на поле боя.

ПАЛЬМЫ, СОЛНЦЕ, АВТОМАТ

Тем временем наступает рассвет, джунгли расцветают: это, конечно, не Crysis (по



Дальность прорисовки в Bad Company 2 просто поражает.

Набор «инженер» - один из самых универсальных. У него есть не только ручной гранатомет, уместный против танков, но и набор инструментов для починки техники союзников.

BAD DX COMPANY?

PC-версия отличается от консольных несколькими незначительными графическими улучшениями (лучшие текстуры, Ambient Occlusion) и одним очень значительным: игра поддерживает DirectX 11. При наличии соответствующей видеокарты игрок получит не только слегка возросшую производительность, но и более реалистичные тени. Впрочем, надо сказать, что с общей производительностью у игры тоже порой не слишком все хорошо – из-за особенностей движка, фреймрейт в разгар мультиплеерных баталий проседает ровно до 30 кадров в секунду и остается на этой отметке, чтобы обеспечить плавную игру, – не то чтобы это раздражает, но на мощных компьютерах хотелось бы видеть все-таки 60 FPS. При этом игра пока не слишком хорошо знакома с полноэкранным сглаживанием и вертикальной синхронизацией – будем надеяться, что все эти недостатки исправят в патчах.

понятным ограничениям, возникающим при одновременной разработке для PC и консолей), но что-то очень и очень близкое. Честные тени и динамическое освещение, смягченное светофильтрами, делают картинку Bad Company 2 гораздо живее, чем в Modern Warfare 2. Местный движок носит название Frostbite и поддерживает огромные, полностью разрушаемые уровни – сначала масштаб не так заметен (хотя за всю игру ты не увидишь ни одной подзагрузки посреди миссии), но со временем станет ясно: размер действительно имеет значение. Большие карты позволили добавить в игру управляемую технику с отличной физической моделью. Завершает вступительную миссию классическая погоня на джипах – с яростной пиротехникой, сотнями раздраженных японцев и таким свистом в ушах, что хочется верить: рассказы о смерти серии Call of Duty, может быть, и не были так уж сильно преувеличены.

В каждом транспортном средстве есть по несколько мест – в такой самоходной артиллерийской установке их целых четыре.

Вся техника в игре создана на основе реальных прототипов, которые либо уже используются, либо вот-вот поступят на вооружение России и США.

ГЛАВА 2. ОЧЕНЬ ПЛОХАЯ КОМПАНИЯ

Аляска. США. Недалекое будущее. Обычная разведывательная миссия – да-да, самая *обычная* разведывательная миссия для отряда B-Company: пробраться в тыл противника и выяснить, что замышляют русские. Стоп. Какие русские на Аляске?! Все очень просто: по версии игры, всего через несколько лет Россия расширит свое влияние, вступив в альянс со странами Латинской Америки, и вернет себе проданные когда-то за бесценок территории штата Аляска. Мир стоит на грани войны, но все, чего хотят бойцы подразделения B-Company, – поскорее отправиться домой. Очень понятное и естественное желание, если вспомнить события первой части.

МАРЛОУ. ПРЕСТОН МАРЛОУ

Мы по-прежнему выступаем в роли Престона Марлоу – теперь уже не новичка, а полноправного члена отряда «Б». Здесь надо срочно вспомнить, что в Bad Company номер раз была совсем небезнадежная история с постепенным раскрытием личностей персонажей – так вот, вторая часть эту идею развивает. Над Престоном уже никто не смеет подшучивать, после того, что он пережил вместе с остальными, – с его мнением считается и командир отряда сержант Редфорд, и изобретатель-

ный ракетчик Хаггард, и даже флегматичный компьютерщик Свитвотер. Хорошие новости: из сборника смешных и не очень солдатских шуток Bad Company ко второй части превратилась во вполне серьезную игру. Слегка ироничную, с правильными дозами юмора и по-настоящему увлекательным сюжетом – сразу становится понятно, что именно этого и не хватало до смерти серьезной и пафосной Modern Warfare 2. В одиночную кампанию Battlefield: Bad Company 2 не просто весело играть – всегда интересно, какой сюжетный поворот преподнесут сценаристы далее. Концовке игры и вовсе можно аплодировать стоя – настолько изящно свести сюжет синглплеера и мультиплеера получилось только у EA DICE.

AAA-COMPANY

Но если по качеству сюжета Bad Company 2 – классический боевик категории «В» (получается каламбур), то по всем остальным параметрам – это игра AAA-класса, прямой и явный ответ Electronic Arts на попытки Activision монополизировать рынок милитари-шутеров. Первая часть была все-таки немного не про то – но она была и самым первым синглплеер-проектом студии DICE за все время ее существования. Bad Company 2 же делалась, похоже, следующим образом: гейм-дизайнеров запирали в комнате с Call of Duty 4: Modern Warfare и Call of Duty: Modern Warfare 2 и не выпускали, пока те не придумают, как сделать каждую игровую ситуацию из игр Infinity Ward как минимум в два раза круче – с помощью все тех же возможностей движка Frostbite и разрушаемого окружения.

DESTRUCTION 2.0

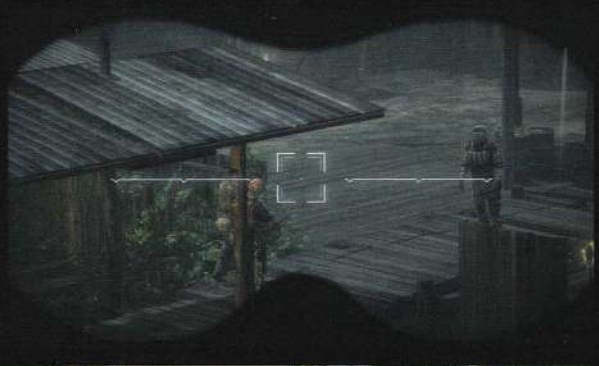
Разрушаемость в Bad Company 2 играет чуть ли не основополагающую роль и со времен первой части претерпела серьезные изменения. В первой части можно было сносить стены с помощью подствольного гранатомета – но целое здание обрушить даже при всем желании не получалось. Во второй Bad Company действует система, которую разработчики называют Destruction 2.0 – любое строение теперь по-настоящему можно сровнять с землей и, что не менее важно, появилась система микроразрушений. К примеру, пулями можно проделывать дырки в стенах и бетонных конструкциях, а любое укрытие – разрушить метким выстрелом из гранатомета. Разработчики намеренно отказались от безумных физических расчетов каждого кирпичика в оседающем здании (см. Red Faction: Guerrilla) в пользу слегка просчитанной заранее физики – это позволило сохранить высокое качество графики и не повредить производительности игры во время самых ожесточенных баталий.

ВЫХОДА НЕТ

Система Destruction 2.0 не просто добавляет картинке зрелищности, она четко дает понять: ни в одном здании теперь нельзя найти надежного укрытия. Прятаться

Иногда по графике Bad Company 2 напоминает Crysis, иногда – Far Cry 2.

СИСТЕМА DESTRUCTION 2.0 НЕ ПРОСТО ДОБАВЛЯЕТ КАРТИНКЕ ЗРЕЛИЩНОСТИ: НИ В ОДНОМ ЗДАНИИ ТЕПЕРЬ НЕЛЬЗЯ НАЙТИ НАДЕЖНОГО УКРЫТИЯ.



Снайперская миссия всего одна, но сделана она чуть ли не лучше аналогов из Call of Duty.

Иногда самый простой способ «снять» снайпера – подорвать башню, где он засел, из гранатомета.

негде: многие противники вооружены гранатометами и с удовольствием ими пользуются, ощущение безопасности не приходит практически никогда. В одной из миссий, где действие происходит в деревушке на берегу тропической реки, в один прекрасный момент появляется ракетная лодка, которая В ЩЕПКИ РАЗНОСИТ ПОЛОВИНУ КАРТЫ и, если не призвать ее к порядку с помощью гранатомета, – оставит от нескольких деревянных домиков, мостиков и рощи деревьев грустное ничего. Ощущения незабываемые.

ОПЕРАЦИЯ РЕГЕНЕРАЦИЯ

Для улучшения баланса разработчики отменили волшебные шприцы для восстановления здоровья и заменили их классической регенерацией с «пульсирующим экраном» – дешево, сердито и очень эффективно. Ведь искусственный интеллект противников не дает спуска ни на минуту: враг внимательно следит за всеми разрушениями, с удовольствием обходит с фланга и даже устраивает небольшие засады (конечно, не без помощи правильно расположенных «триггеров», но тут ничего не поделать). Что гораздо важнее, поумнели и наши напарники. В первой части они только путались под ногами, теперь же бойцы B-Company действуют удивительно слаженно: пользуются укрытиями, стреляют из подствольника, бросаются в рукопашную – и делают это исключительно эффектно. Порой за их действиями наблюдаешь раскрыв рот. Но границы разумного все же соблюдены: врагов попрежнему больше всего интересует наша персона, а боевые товарищи почти всегда склонны пропускать нас вперед, обеспечивая необходимое огневое прикрытие.

БАЛАНС И КОНТЕНТ

Примерно здесь и возникают главные и чуть ли не единственные проблемы сингла Bad Company 2 – недостаточно отточенные с точки зрения игрового баланса перестрелки и крайне редкие и оттого раздражающие чекпойнты. Сохраняться с помощью «quicksave» нельзя (по крайней мере, в нашей пресс-версии такая возможность отсутствовала), поэтому бывает так, что погибать приходится часто и обидно – лишь затем, чтобы пробежать достаточно большой участок уровня и с разбега наступить на те же грабли. Главная причина: противников много и убивают они достаточно быстро, поэтому нужно активно пользоваться укрытиями, заходить с фланга и, разумеется, помнить про разрушаемость окружения. Эти вещи поначалу очень непривычно держать в голове людям, привыкшим к кавалерийской скорости Modern Warfare 2 с чекпойнтами каждые пять метров, – но победа в Bad Company 2 вознаграждается гораздо значительнее. Новыми сюжетными роликами и новыми, самыми невероятными и красивыми локациями – от их разнообразия голова идет кругом. Африканская пустыня, южноамериканские джунгли, снега Аляски – куда еще занесет горе-отряд фантазия разработчиков? За те десять часов, которые длится сюжетная кампания, не будет ни одного повторяющегося уровня: карт очень много, и все они выглядят отлично – не чета серо-коричневым уровням из первой Bad Company.

КАЛЕЙДОСКОП ВОЙНЫ

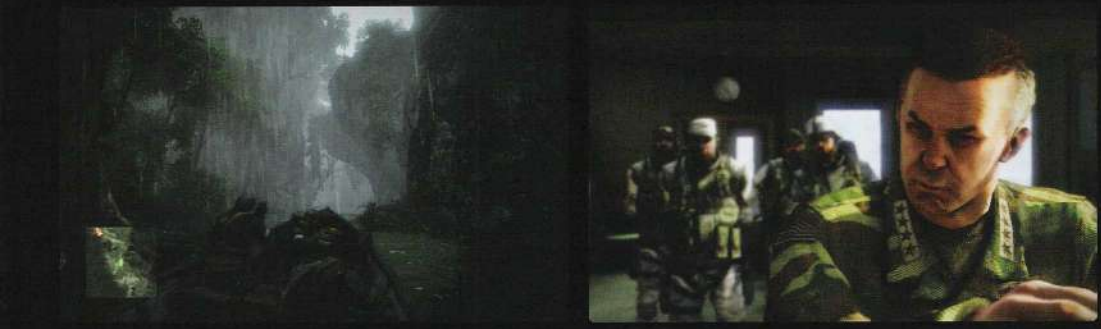
Но есть у Bad Company 2, помимо красивых и больших локаций, и кое-что еще: невероятное разнообразие ситуаций. Возьмем классическую миссию, каких в Call of Duty не счесть, – игрока сажают в вертолет (кстати, единственный новый персонаж – потрясающе смешной пилот-пацифист), дают в руки стационарный пулемет и предлагают развлекать самого себя – отстреливать беззащитных врагов внизу и радоваться собственной безнаказанности. Так вот, ничего подоб-

ного в Battlefield: Bad Company 2 нет. Во-первых, всегда есть прекрасный шанс, что вертолет собьют из гранатомета (как мы уже отмечали, недостатка в РПГ у наших врагов нет), во-вторых, постоянно есть какая-то цель миссии: расчистить зону высадки или уйти от погони из двух вражеских вертолетов (ох, что это была за битва!). Задания и миссии и не думают повторяться: за великолепным снайперским этапом следует почти что open-world миссия, когда нужно активировать три радиопередатчика в разных концах невероятно огромной карты. Дальше – защита сбитого русского спутника, который должен остыть от стоградусной температуры, чтобы можно было достать из него черный ящик. Русские (в данном случае – наемники на службе у главного злодея) не просто хотят завладеть информацией – они хотят немедленно ее уничтожить, поэтому спутник будут атаковать целые отряды гранатометчиков. И таких вариантов – десятки.

Вот DICE с некоторым садистским удовольствием почти дословно воссоздают целый уровень из Modern Warfare 2 (здесь это так – всего лишь закуток на карте), исключительно чтобы разнести его потом к чертовой матери точечным авиаударом с воздуха. Под прикрытием вертолета игрок будет продвигаться по заполненному врагами городу, пока вокруг будет твориться настоящий хаос: оседающие здания, подлетающие в воздух противники и гигантские клубы дыма. Еще более изящно шведы обошлись с драматическими игровыми моментами, в которых не нужно нажимать на глупую QTE-кнопку, не нужно утопать в вязком и неуместном здесь slo-mo – нужно просто сделать решающий выстрел.

ГЛАВА 3. МУЛЬТИПЛЕЕР МЕЧТЫ

Но каким бы отличным ни был синглплеер, даже разработчики всегда смущенно признавали, что главная их цель – создать идеальный многопользовательский Battlefield, в который можно играть практически бесконечно, не теряя интерес к происходящему ни на секунду. И, забегая вперед, – им это почти удалось. Режимов и карт, как обычно, великое множество, но по-настоящему важны всего два – классический Conquest с захватом и удержанием точек и сравнительно новый режим Rush, мутировавший из режима Gold Rush первой Bad Company. Если про первый все более-менее ясно и объясняется пятью словами: *идеальный Battlefield с разрушаемым окружением*, то второй представляет собой совершенно гениальную вариацию на тему детской игры в «казаки-



▲ *Еще секунду здесь ослепительно светило солнце, но сейчас в разгаре настоящий тропический ливень.*

▶ *Среди вражеского оружия, которое можно (и даже нужно) подбирать, попадаются очень интересные экземпляры.*

разбойники» (исключительно по ощущениям: никто из редакции толком не смог вспомнить правила, но все помнят, как это было здорово). Есть две стороны – атакующие и защищающие, русские и американцы. Атакующим нужно уничтожить две коммуникационные станции (небольшие коробки с микросхемами, которые удобнее всего минировать прямо на месте), защищающим, соответственно, нужно этому любым способом помешать. Если нападающим удалось уничтожить первые две M-COM станции до того, как у них кончились очки респаунов (так называемые «билеты», которые, как и в Conquest, строго ограничены), то линия фронта сдвигается и нужно уничтожать две новых станции – и так до победного. Подобная система подразумевает невероятную гибкость баланса, когда все зависит только от действий игроков – насколько слаженно они атакуют или защищают, минируют или обезвреживают эти ящики с микросхемами.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

Для облегчения координации в Bad Company 2 введена система отрядов – игроки бегают группами по четыре человека, и респаун происходит прямо у ближайшего живого члена отряда, если такие имеются. Это здорово добавляет битвам динамики, не надо каждый раз бежать с «базы» до гущи битвы – теперь ты всегда в центре событий, если там находятся твои товарищи. Другая гениальная находка, которую EA DICE позаимствовали у безумно популярного мультиплеера Modern Warfare 2, – система рангов, грубо говоря, почти что RPG-прокачка персонажа. В игре четыре вида классов (а точнее «наборов вооружения» – так разработчики оправдывают тот факт, что класс можно мгновенно сменить, подобрав соответствующее оружие у противника), и каждый из них прокачивается отдельно: как за какие-то базовые действия (убийство и помощь в убийстве противников, захват точек/уничтожение коммуникационных станций), так и за использование уникальных способностей класса. Медик может воскрешать убитых портативным дефибриллятором (если они, убитые, не нажмут сразу же на кнопку Respawn), снайпер – разбрасывать датчики движения, солдат – снабжать отряд патронами, а инженер – чинить дружественную технику прямо на ходу. Кстати, о технике – ее действительно довольно много. От танков до артиллерийских самоходных установок, от квадроциклов до джипов со станковыми пулеметами, от вертолетов до беспилотных дронов разведки – каждая модель управляется легко и вмещает сразу по несколько игроков, которые должны координировать свои действия. К слову, за помощь члену отряда дается больше опыта, чем за обычные поступки. Полученный опыт конвертируется не только в новые, более эффективные пушки, но и в различные спецумения и «перки», повышающие скорость бега или количество носимых за раз патронов, вариантов масса, хотя даже новички не будут чувствовать себя обделенными. В ПК-версии, в отличие от консольных, присутствует еще и одна интересная особенность: по нажатию на кнопку «Q» можно «замечать» находящихся под прицелом противников, тогда они появятся на мини-карте и будут временно подсвечены красным значком для всех союзников – а если это действительно поможет команде, то игрока еще и вознаградят очками опыта. Также эта волшебная кнопка позволяет отдавать команде простые приказы (атакуем точку «Б»/залезаем во-о-он в тот танк), хотя командиров как таковых здесь нет – только негласные лидеры.

Табельная винтовка поставляется с небольшим, но вполне удобным оптическим прицелом.

С помощью бинокля можно наводить на цель авиаудар и наслаждаться результатом.

НОВЫЙ НАРКОТИК?

Мультиплеер Bad Company 2 – невероятно увлекательное занятие, способное, благодаря системе прокачки, затянуть на долгие месяцы. PC-версия получила увеличенное количество игроков на карте – 32 против 24 на Xbox 360 и PlayStation 3 – и поддержку выделенных серверов, отсутствию которой так возмущались поклонники Call of Duty. Правда, здесь есть и один нюанс – выделенные серверы нужно арендовать у сторонних хостеров примерно за 20 долларов в месяц, что вызывает некоторые вопросы касательно искренности намерений DICE, которые в каждом интервью отдельно подчеркивали: у нас обязательно будут

Как и Crysis, Bad Company 2 проповедует концепцию «кинематографического реализма» – вся физика выглядит и работает, как в голливудских боевиках.

СОВЕРШЕННО НОВЫЙ ОНЛАЙН-НАРКОТИК, КОТОРЫЙ УВЛЕЧЕТ АБСОЛЮТНО ЛЮБОГО ЛЮБИТЕЛЯ СЕРИИ BATTLEFIELD И, ЧТО БОЛЕЕ ВАЖНО, ЛЮБОГО ПОКЛОННИКА MODERN WARFARE 2.

выделенные серверы. Формально – обещание сдержано. К тому же, открытые серверы ничем не хуже выделенных – лагов практически нет, а незначительные неровности баланса совершенно точно будут исправлены ближайшим патчем. Разработчики планируют активно поддерживать игру после выхода, так что стоит ждать и наборов новых карт, и даже каких-то серьезных нововведений – напомним, что для первой Bad Company в свое время вышел патч, добавляющий целый игровой режим мультиплеера.

ЗАВТРА ВОЙНА

Battlefield: Bad Company 2, безусловно, удалась. Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Call of Duty: Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной сингл-кампании (пусть не без некоторых неровностей), это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield и, что более важно, любого поклонника мультиплеера Modern Warfare 2. Здесь не просто все то же самое, но с разрушаемостью и боевой техникой, – здесь все еще лучше. По цене одной игры ты, по сути, получаешь два совершенно разных приключения – десятичасовую одиночную кампанию, полную самых невероятных эмоций, драйва и безупречного звука; и мультиплеер, способный затянуть надолго, – умный, быстрый и невероятно аддиктивный. 5 марта официальные игровые серверы Electronic Arts начнут свою работу – и нам уже не терпится снова оказаться там, в центре грандиозного поля битвы, где рушатся здания, взрываются танки, а в наушниках потрескивает от десятков голосов. Место встречи изменить нельзя.

Любое дерево можно срубить очередью из пулемета – разработчики скромно отмечают, что на каждом уровне находятся примерно десять тысяч разрушаемых объектов.

Обучающий уровень в антураже Второй мировой – одна из лучших вводных миссий на нашей памяти.

ИНТЕРВЬЮ

КАРЛ-МАГНУС ТРОДСОН, ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПРОДЮСЕР EA DICE

? Вы действительно думаете, что Россия может напасть на Соединенные Штаты? Или просто не смогли найти другой такой же сильной в военном смысле страны?

Серия Battlefield всегда показывала воображаемые конфликты с некоторым элементом реализма. Это верно и для Battlefield: Bad Company 2. Конфликт между США и Россией, который начался в первой части, получил свое развитие в сиквеле, и вторжение России близко как никогда. Нам, в свою очередь, чтобы рассказать убедительную историю, нужны были достаточно мощные державы, способные вести полномасштабные боевые действия, – и кроме США и России никаких правдоподобных кандидатур не нашлось. К тому же у вашей страны очень много классной техники и вооружения, которые мы не могли не включить в игру!

? На PlayStation 3 сейчас вышел MAG – онлайновый шутер, в котором одновременно могут играть до 256 человек на одной карте. Вы не планируете увеличивать количество игроков в будущих играх серии Battlefield?

Для нас важно не просто добавлять в игру новые возможности, чтобы отметить потом их на коробке с игрой и сделать легкие продажи. Все, что мы делаем, должно быть выполнено и отполировано до такого уровня качества, чтобы мы могли быть уверены, что наши игры выглядят, звучат и играются по-настоящему здорово. Если такого качества достичь не получается – мы эти новые «фичи» убираем. Идея масштабных боев сотен игроков на одной карте, она классная. Мы пробовали воплотить ее в Battlefield, но очень быстро поняли, что придется идти на слишком большие компромиссы и это не стоит того ограниченного количества веселья – поэтому остановились на классическом количестве игроков.

? Что вы думаете о скандальной миссии No Russian в Call of Duty: Modern Warfare 2?

Компьютерные игры – это развлечение. И каждому разработчику по-своему видится, как он должен развлекать свою аудиторию. Шокировать их – это один из способов, который, к тому же, генерирует много пиара.

? Battlefield: Bad Company 2 получилась даже лучше, чем оригинальный Battlefield 2. Вы собираетесь развивать линейку Bad Company и дальше?

Да, у нас очень интересные планы касательно поддержки Bad Company 2 после релиза. Покупатели игры могут быть уверены в том, что мы будем полностью поддерживать игру еще долго: выпускать платные и бесплатные дополнения и многое другое.

? Кто озвучивал российских солдат? Они очень неплохо разговаривают по-русски.

Для озвучания русских мы использовали российских актеров.

? Frostbite – движок мультиплатформенный. Но почему первая часть так никогда и не появилась на PC?

Когда мы делали первую Battlefield: Bad Company, перед нами стояли две сложнейшие задачи: одновременно с новой игрой с нуля сделать технологию, позволяющую добиться нужных нам результатов – разрушаемого окружения, больших карт, графики нового поколения. И при этом мы должны были сделать то, что никогда еще не делали – игру с качественной одиночной кампанией, интересным сюжетом и персонажами. Эти обстоятельства заставили нас обойти ПК как игровую платформу стороной – и больше мы не намерены повторять эту ошибку. ■

НОВОСТИ

Автор:
Иван Гусев

НОВОСТИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Уго Чавес (Hugo Chavez), президент Венесуэлы

– Видеоигры – это яд. Некоторые из них учат вас убивать. Однажды меня самого сделали персонажем игры. Дескать, найдите Чавеса и убейте его. Игры, в которых нужно бомбить города или просто бросать гранаты, выпускаются капиталистическими странами, чтобы рекламировать и продавать сигареты, наркотики и алкоголь. Это – капитализм, это – дорога в ад. Венесуэла должна делать только образовательные игры. ■

Увы, Uncharted 2 – PS3-эксклюзив.

ИГРОДЕЛЫ ВЫБЕРУТ ЛУЧШИХ

9-13 марта в Сан-Франциско пройдет Конференция разработчиков игр. В ее рамках состоится церемония награждения 10th Annual Game Developers Choice Awards – игроделы будут чествовать лучших из лучших в 2010 году. Глава студии Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) получит «пионерскую» премию за заслуги перед индустрией. По количеству номинаций лидирует экшн Uncharted 2: Among Thieves. На звание «Игра года» также претендуют Dragon Age, Assassin's Creed 2 и Batman: Arkham Asylum (кстати, у каждой из них не по одной номинации). ■

ФАКТ

25

МИЛЛИОНОВ АКТИВНЫХ АККАУНТОВ НАСЧИТЫВАЕТ СЕРВИС ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ STEAM.

THE SIMS 3 – №1 В МИРЕ

Празднование по случаю победы The Sims 3.

Dragon Age попала в TOP10, хотя вышла в конце года.

Игровая индустрия подвела итоги 2009 года. Продажи немного снизились по сравнению с 2008-м, но повода для паники нет. Кризис больно ударил по всем; не удивительно, что геймеры стали еще разборчивее, чем прежде. Компания NPD, подсчитывающая сколько игр продается в США, объявила десятку самых продаваемых в Америке PC-проектов. Список выглядит так:

1. The Sims 3 – Electronic Arts
2. World of Warcraft: Wrath of the Lich King – Blizzard
3. The Sims 2 Double Deluxe – Electronic Arts
4. World of Warcraft: Battle Chest – Blizzard
5. Call of Duty: Modern Warfare 2 – Activision
6. World of Warcraft – Blizzard
7. The Sims 3: World Adventures – Electronic Arts
8. Spore – Electronic Arts
9. Dragon Age: Origins – Electronic Arts
10. Empire: Total War – Sega

Кстати, The Sims 3 лидирует и в мировом первенстве. По свету разошлось 4.5 миллиона экземпляров игры. На втором месте в 2009 году оказалась World of Warcraft: Wrath of the Lich King. Ну а самая успешная консольная игра – Call of Duty: Modern Warfare 2. Ее мировой тираж за ноябрь и декабрь составил 11.86 миллионов копий. Из них около 9 миллионов продали в Америке. Сейчас игра на 4 месте в списке самых продаваемых в США игр за все времена. Впереди нее только Grand Theft Auto: San Andreas, Guitar Hero 3 и Wii Play. ■

UBISOFT НАМЕРЕНА ПОБЕДИТЬ ПИРАТСТВО

Так будет со всеми пиратами.

Бета-версия The Settlers 7 познакомила геймеров с новой системой защиты.

Разгул пиратства на PC ужасает своими масштабами. Большинство игр появляется на торрент-трекерах в день премьеры, а бывает и раньше. Так, в 2008 году PC-версия экшна Assassin's Creed оказалась в Интернете за 6 недель до релиза. Ubisoft даже судилась с компанией, допустившей утечку. И вот, на подходе Assassin's Creed 2 (пометь в календаре 16 марта), и французское издательство заявляет, что не повторит былых ошибок. Компания использует новый способ борьбы с пиратством: для игры будет необходимо подключение к Интернету, и не разовое – для идентификации, а постоянное. Каждый геймер должен обзавестись аккаунтом на Ubi.com. Именно там, а не на твоем компьютере, будут храниться сохраненки. Если во время игры пропадет интернет-соединение, включится пауза, и пока связь не восстановится, продолжить прохождение не получится.

У новой системы защиты есть плюсы – после установки диск в CD-приводе не требуется, количество инсталляций не ограничено. Но и минусов хватает. Далеко не у всех геймеров все в порядке с Интернетом. Однако в Ubisoft считают, что ими можно пренебречь. Похоже, грядет скандал. ■

ROCKSTAR НЕ БЕРЕЖЕТ СОТРУДНИКОВ?

Жены разработчиков Red Dead Redemption коней на скаку останавливают.

О чем сюжет Max Payne 3 – великая тайна.

Месяц назад мы сообщили: жены сотрудников студии Rockstar San Diego встали на защиту здоровья своих мужей. Те с самого марта 2009 года пашут по 12-14 часов в день, шесть дней в неделю – ваяют вестерн-экшн Red Dead Redemption. Причем сверхурочный труд не компенсируется. Жалобщицы указали в письме, размещенном в Интернете: несколько сотрудников Rockstar San Diego находятся на грани нервного срыва, а у одного даже замечены суицидальные наклонности. Жены пригрозили коллективным судебным иском, если ситуация не начнет меняться к лучшему.

Скандал быстро набрал обороты. Бывший сотрудник Rockstar Vancouver написал: все, что сказано о Rockstar San Diego, подходит и к его опыту на прошлом месте работы. Он, дескать, вкалывал над Max Payne 3 по 14-16 часов в день, зачастую вовсе без выходных. Краю не видно конца. Еще бы: сценарий Max Payne 3 недавно снова полностью переписали, уже в третий раз, и сотрудники Rockstar Vancouver спешно вносят изменения. Международная ассоциация разработчиков игр (IGDA) выказала обеспокоенность ситуацией. Мол, заботиться надо о трудовых ресурсах! Руководство Rockstar вину не признает. Говорят, компанию оговаривают завистники, и просят: если кому из работников «по недоразумению» недоплатили сверхурочных, пусть подходят в отдел кадров. ■

ИЗДАТЕЛИ РЕГИСТРИРУЮТСЯ В FACEBOOK

Madden NFL снова будет на PC. В браузере.

Brave Arms – самая красивая игра в Facebook.

Facebook – самая популярная социальная сеть в мире. Сегодня ею пользуются 400 миллионов человек. Продажи виртуальных товаров в играх для Facebook растут день ото дня, и, по мнению экспертов, к 2012 году достигнут 2 миллиардов долларов. Естественно, издатели не могли проигнорировать крайне перспективный рынок. Прошлой осенью Take-Two Interactive анонсировала Sid Meier's Civilization Network, старую добрую «Циву» для тебя и твоих друзей. Бета-тестирование начнется в июне, релиз намечен на конец года.

Не отстает и Electronic Arts. Питер Мур (Peter Moore), глава спортивного дивизиона EA Sports, заявил, что вскоре в Facebook появится симулятор американского футбола Madden NFL. Игра будет заметно проще, чем консольная «однофамилица». Но дальше всех пошла 3G Studios, компания, сделавшая экшн SWAT: Target Liberty для карманной приставки PSP. Сейчас она делает для Facebook трехмерный шутер от первого лица: в отличие от большинства других игр в социальных сетях, Brave Arms выглядит очень хорошо. Без сомнения, скоро примеру 3G Studios последуют другие разработчики. ■

Риччитьелло может стать безработным.

ГЛАВА EA РИСКУЕТ

Проанализировав финансовые результаты издательства Electronic Arts за 2009 год, многие американские эксперты заявили, что компания в скором времени может остаться без генерального директора. Среди инвесторов растет недовольство политикой Джона Риччитьелло (John Riccitiello). За три года его правления стоимость акций EA упала на… 70%, с 52 долларов до 16 за штучку. Для сравнения, за прошлый год акции Activision выросли в цене на 17%, Take-Two Interactive на 35%, а THQ на 8%. Если в скором времени Electronic Arts не прекратит нести убытки, Риччитьелло запросто могут уволить. ■

Разработчики Blur уже нашли себе новый проект.

НА БИРЖЕ ТРУДА

Lionhead Studios разместила в Интернете сообщение о вакансии: она работает над неанонсированной игрой, и ей не помешала бы помощь программиста, способного навести порядок в сетевом коде. Проект создается для Xbox 360 и PC. Получается, Lionhead сейчас делает сразу три игры. Две другие: ролевка Fable III и Milo & Kate, забава для Xbox Natal.

В ливерпульской студии Bizarre Creations (The Club, Blur) тоже есть вакансии. Им нужны дизайнеры с опытом работы над шутерами от первого и от третьего лица, чтобы сотворить игру по крупной кинолицензии. Мы заинтригованы. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Бобби Котик (Robert Kotick), глава издательства Activision

– В 1995 году компания Davidson & Associates заплатила 7 миллионов долларов за Blizzard Entertainment. Помню, я встретился с ребятами из Davidson & Associates на званом ужине и не мог сдержаться: «Вы что, с ума сошли? Blizzard – мелкая сошка! У них есть Warcraft и все. Вы заплатили 7 миллионов долларов! Это безумие!» Спустя 12 лет Activision и Blizzard объединились. Сумма сделки – 18.8 миллиардов долларов. ■

Dead Space 2 будет лучше первой части?

DEAD SPACE 2: МЕНЬШЕ УЖАСА

Глава студии Visceral Games Ник Эрл (Nick Earl) заявил: хоррор-экшн Dead Space 2 будет более сфокусирован на действии, нежели на запугивании. По его словам, плотность событий на игровую минуту ожидается такая же, как в Call of Duty: Modern Warfare. Разработчики решили поднять планку качества еще выше, чем в первой части. «Масштаб и исполнение игры таковы, что вам лучше придерживать челюсть», – отметил Эрл.

Игра выйдет в 2011 финансовом году, который у Electronic Arts начинается 1 апреля 2010 и заканчивается 31 марта 2011 года. ■

ФАКТ

6 МИЛЛИОНОВ ЭКЗЕМПЛЯРОВ ЭКШНА ASSASSIN'S CREED 2 УЖЕ ПРОДАНО ПО МИРУ.

КИНО ИЛИ НИЧЕГО

В BioWare считают, что с экранизацией Mass Effect лучше не торопиться.

Последние новости из Голливуда: готовится перезапуск Mortal Kombat, BioWare не спешит с экранизацией Mass Effect, киноадаптация Metal Gear Solid под вопросом. Но обо всем по порядку.

В прошлом году Warner Bros. купила часть разорившегося издательства Midway и права на серию Mortal Kombat. Разумеется, не для коллекции: кинокомпания планирует перезапустить киносерию «Смертельная битва». Сценарий первого с 1997 года МК-фильма поручено писать новичку Орену Юзиэлу (Oren Uziel).

Права на экранизацию ролевой игры Mass Effect были куплены продюсером Ави Арадом (Avi Arad) («Железный человек») осенью 2008 года. Несколько кинокомпаний продемонстрировали интерес к проекту, но пока ничего конкретного не решено. И это к лучшему, считает продюсер студии BioWare Кейси Хадсон (Casey Hudson): «Нам нужен превосходный фильм или не нужно ничего». Не склонен к компромиссам и Хидео Кодзима (Hideo Kojima). Продюсер Майкл Де Лука (Michael De Luca) сообщил печальную весть: фильм по мотивам серии Metal Gear Solid «заморожен» на неопределенное время. Причина – компания Sony не может договориться с создателем экшн-серии и руководством издательства Konami. Те пекутся о репутации MGS, киношники же требуют больше свободы. Не удивительно, что проект забуксовал. ■

Снейк (Solid Snake) не хочет сниматься в Metal Gear Solid.

I AM ALIVE ЖИВА

Теперь I Am Alive выглядит иначе.

Переделка пошла на пользу Splinter Cell: Conviction.

Экшн Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction должен был появиться на прилавках в конце 2007 года, однако это произойдет лишь нынешней весной, 13 апреля. Причина столь существенной задержки – издательство Ubisoft остановило разработку на полпути и велело все переделать. В подобной ситуации сейчас оказался экшн I Am Alive, посвященный вопросам выживания в мире после великой катастрофы. Игра создавалась студией Darkworks, однако качество оставляло желать лучшего, и проект передали Ubisoft Shanghai. Перед разработчиками не стоит задача поправить недоделки, им велено начинать все заново – на движке Splinter Cell: Conviction.

– Думаю, I Am Alive будет очень хорошей игрой, – сказал глава Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot). – К сожалению, в этом финансовом году она точно не выйдет.

Получается, I Am Alive не стоит ждать раньше 2011 года. А то и позже. Кстати, генеральный директор Ubisoft France Джеффри Сардин (Geoffroy Sardin), отвечая на вопросы о судьбе I Am Alive, отметил, что и другой проект со сложной судьбой – экшн Beyond Good & Evil 2, тоже по-прежнему в производстве. Ура! ■

IRRATIONAL ДЕЛАЕТ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ШУТЕР?

Левин умеет хранить секреты.

ХОДЯТ СЛУХИ

Жаль, Division 9 так и не вышла...

Геймеры сгорают от любопытства, над каким же проектом трудится студия Irrational Games? Догадок было много: X-Com, Spec Ops, System Shock... Однако глава студии Кен Левин (Ken Levine) продолжает хитро улыбаться и хранить молчание. «В этом году мы перестанем прятаться за железным занавесом и расскажем, над чем работаем, – пообещал он недавно. – Сейчас штат моей студии – порядка 40 человек. Мы заняты одним проектом, но это действительно большой, важный проект!»
Левин пообещал начать раскрывать секреты после Конференции разработчиков игр, которая пройдет 9-13 марта в Сан-Франциско. Впрочем, кое-что нам известно уже сегодня. Irrational Games разметила на своем сайте список вакансий. Студия ищет опытного дизайнера мультиплеер-уровней, программиста, знакомого с Unreal Engine 3, и разработчиков, имеющих опыт создания уровней для шутеров от первого лица (знакомство с технологиями Unreal, Quake, Half-Life обязательно). Нетрудно предположить, что студия делает многопользовательский FPS. Так ли все на самом деле? Кстати, несколько лет назад Irrational Games работала над игрой, очень напоминающей Left 4 Dead. Называлась она Division 9, и была посвящена выживанию группы смельчаков в мире, полном зомби. К сожалению, проект закрыли по ряду причин. ■

ЗАТАЩИ МЕНЯ В АЗЕРОТ

Сэм Рэйми: «Вот, работаю над сценарием World of Warcraft...»

Интересно, насколько кровавым будет фильм по Dead Rising?

В прошлом номере мы сообщили, что съемки «Человека-паука 4» отложены из-за сценарных разногласий между режиссером Сэмом Рэйми (Sam Raimi) и Sony Pictures. Это, дескать, дает Рэйми время снять фильм по мотивам World of Warcraft и затем вернуться к жизнеописанию Питера Паркера (Peter Parker). Так вот, «Человека-паука 4» не будет вовсе. Sony Pictures решила перезапустить киносерию и вновь рассказать зрителям о школьных годах Спайди. Рэйми не имеет отношения к проекту. Он полностью свободен, и только от него зависит, браться ли за экранизацию World of Warcraft сейчас или подождать. Бизнес-партнер режиссера Роберт Таперт (Robert Tapert) говорит, что сначала Сэм может снять небольшой, независимый фильм в духе «Затащи меня в ад», а уж потом заняться чем-то с большим бюджетом. По его словам, сценарий World of Warcraft до сих пор не завершен.
Предпочитаешь фэнтези ужастики с зомби? Радуйся – издательство Capcom решило снять художественный фильм по мотивам экшн-серии Dead Rising. Съемками заведуют создатели первой части. Правда, в кинотеатры фильм не попадет, выйдет сразу на DVD. ■

Cities XL: теперь только сингл.

ONLINE/OFFLINE

Спустя всего три месяца после релиза градостроительного симулятора Cities XL разработчик и издатель Monte Cristo объявил о решении отключить серверы игры. Многопользовательский режим станет недоступен 8 марта. Причина явно непопулярного решения – слишком мало геймеров согласились платить абонентскую плату за возможность играть вместе. Поддерживать мультиплеер Cities XL оказалось невыгодно.
А 30 апреля издательство Eidos закрывает серверы футбольного многопользовательского Championship Manager Online, запущенного еще в 2005 году. Фэны негодуют и строчат петиции! ■

Сиквел Crysis обещает превзойти все ожидания.

ЧЕМ ЗАНЯТА CRYTEK

Год назад британская студия Free Radical Studios (TimeSplitters, Second Sight) была куплена немецкой компанией Crytek и переименована в Crytek UK. Фарук Йерли (Faruk Yerli), один из основателей Crytek, недавно пояснил, чем заняты англичане. Оказывается, они помогают с Crysis 2. Ну да, ведь у Crytek нет опыта разработки консольных проектов.
А вот Crytek Kiev к Crysis 2 отношения не имеют. По слухам, украинцы ваяют неанонсированный MMO-шутер. Так, по крайней мере, сказано в резюме Егора Бондаря, проработавшего в студии с ноября 2008-го по июнь 2009 года. ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Питер Джексон (Peter Jackson), режиссер трилогии «Властелин колец»

– Call of Duty: Modern Warfare 2 – отличная игра. Сейчас подобные игры нравятся мне больше, чем фильмы. Разработчики активно используют голливудские приемы, игры становятся все более кинематографичными. Я сам участвую в создании пары игр по мотивам снимающихся фильмов: Tintin и The Hobbit. Но у меня есть и оригинальные идеи, из которых могут получиться неплохие игры. Мне это интересно. ■

Серия The Sims продолжает радовать «родителя».

THE SIMS ОТМЕЧАЮТ ЮБИЛЕЙ

Звучит невероятно, но серия The Sims только что отпраздновала десятилетний юбилей! Как время-то летит! За декаду игры серии со всеми многочисленными дополнениями разошлись по свету тиражом в 125 миллионов экземпляров. The Sims – самый успешный PC-франчайз, он принес издателю – компании Electronic Arts – 2.5 миллиарда прибыли. Для сравнения: серия Call of Duty обогатила Activision на 3 миллиарда. «Электроники» уверяют, что дальше все будет только круче – у них громадные планы на The Sims. ■

ФАКТ

11488

РАБОТНИКОВ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ БЫЛИ СОКРАЩЕНЫ В 2009 ГОДУ (ДАННЫЕ АНАЛИТИКОВ M2 RESEARCH).

BIOWARE: МЫ ДЕЛАЕМ ХИТЫ

Вселенная Mass Effect хранит много историй.

BioWare уже работает над Dragon Age 2!

Mass Effect 2 признана первым блокбастером 2010 года. За первую неделю со дня начала продаж ролевая игра от BioWare разошлась двухмиллионным тиражом. Разработчики очень довольны результатами и открыто говорят о Mass Effect 3. Сейчас игра находится в стадии планирования, ее релиз намечен на конец 2011 года или начало 2012-го. Однако, как заявил один из отцов-основателей BioWare Грег Зещук (Greg Zeschuk), Mass Effect 3 ни в коем случае не последняя часть в серии. Слишком уж популярна новая вселенная, чтобы так быстро забыть о ней. Серию обязательно продолжат. Возможно появление спин-оффов Mass Effect в других жанрах: FPS или RTS. А почему бы и нет? Помимо Mass Effect 3, студия BioWare создает еще несколько игр. Одна из них – фэнтези-ролевка Dragon Age 2. «Главное, что нам нужно исправить в сиквеле Dragon Age, – это технологии, – сказал Зещук. – Я могу подтвердить, мы сейчас работаем над улучшением движка. Прокачиваем его! Dragon Age 2 будет выглядеть суперкруто!» Рэй Музика (Ray Muzyka), глава BioWare, добавил: студия анонсирует нечто новое на выставке E3. Значит, с 15 по 17 июня нам следует ждать больших новостей из Лос-Анджелеса. Ходят слухи, что BioWare затеяла многопользовательский экшн. Вот и узнаем, правда ли это. ■

ВЫХОДЦЫ ИЗ BLIZZARD УЧАТСЯ ЭКОНОМИТЬ

Игра студии Red 5 использует движок Project Offset.

Как бы Red 5 не повторила судьбу разработчиков Hellgate: London.

Blizzard Entertainment – едва ли не главная кузница кадров Америки. За последние несколько лет от нее отпочковались с полдюжины студий (навскидку вспоминаются ArenaNet, Flagship Studios, Castaway Entertainment и Red 5 Studios). Однако добиться успеха в одиночном плавании смогла лишь ArenaNet (Guild Wars). Flagship Studios (Hellgate: London) бесславно закрылась, Castaway Entertainment разорилась, а теперь начались проблемы у Red 5 Studios. Компания была основана в 2005 году арт-директором и руководителем команды World of Warcraft, и без труда привлекла большие инвестиции (около 20 миллионов долларов) на создание онлайновой игры. Однако сейчас в Red 5 – масштабные сокращения: уволено около 30 человек. Компанию также покинул один из основателей. По слухам, до недавнего времени студия творила онлайновый шутер на движке Project Offset, но разработка зашла в тупик. В результате было решено переключиться на другой проект, нацеленный на азиатский рынок. Руководство Red 5 подтвердило: студия намерена двигаться в новом направлении и уже получила дополнительные инвестиции. ■

ПОКОЙТЕСЬ С МИРОМ, HEI$T И THEY

Ограбление отменяется.

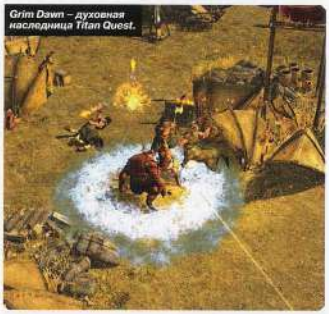
THEY стоит позабыть.

В британском издательстве Codemasters решили лучше следить за качеством издаваемых продуктов. Видимо, ребятам все-таки стыдно за прошлогодний ужас под названием Leisure Suit Larry: Box Office Bust. Борьбу за качество начали с экшна Hei$t. Эта игра, посвященная веселой жизни грабителей банков в Сан-Франциско в 1969 году, была анонсирована в 2007 году. Разработка велась inXile Entertainment, которую ты, возможно, помнишь по юморному ролевому экшну The Bard's Tale. Игроделы сорвали все мыслимые сроки сдачи проекта, и Codemasters отказалась от Hei$t. Будет ли inXile Entertainment искать нового издателя для Hei$t – не понятно. Скорее всего, нет. По нашей информации, студия занята созданием неанонсированного приключенческого экшна.

Польская CD Projekt тоже бережет силы и репутацию. Компания на неопределенный срок заморозила разработку мистического шутера THEY. Эта игра – детище варшавской Metropolis Software (Gorky 17, Infernal). Год назад CD Projekt купила Metropolis Software. Увы, время для расширения бизнеса было выбрано не самое удачное – на дворе кризис. Как стало известно, от THEY решено отказаться. Говорят, временно. Ходили слухи, что команда Metropolis Software разогнана, но это не так. Все силы CD Projekt сейчас брошены на один проект – ролевку The Witcher 2. ■

ПОМОГИ РАЗРАБОТЧИКАМ ДЕНЬГАМИ

Пока скриншоты Grim Dawn не впечатляют.


Grim Dawn – духовная наследница Titan Quest.

Студия Crate Entertainment, образовавшаяся на обломках Iron Lore Entertainment (Titan Quest), представила публике дебютный проект – ролевой экшн Grim Dawn. В наш мир вторглись потусторонние силы, относящиеся к людям как к природному ресурсу. Человечество на грани истребления, однако кое-кто устал прятаться и готов дать отпор агрессорам.

Grim Dawn разрабатывается на модифицированном движке Titan Quest. Цифровой релиз намечен на 2011 год, однако ты можешь купить игру прямо сейчас. Боссы Crate Entertainment надеются, что геймеры помогут частично финансировать проект. Заплати через PayPal 19 долларов 85 центов, и ты получишь ключик к игре в день релиза. За 32 доллара ты удостоишься упоминания в титрах, сможешь принять участие в бета-тестировании и получишь внутриигровой бонус. За 48 баксов – все то же самое, но еще и гарантированный доступ к альфа-версии.

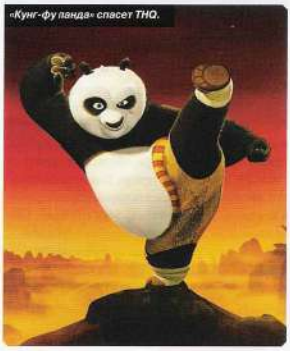
Пожертвования уже составили приличную сумму. «Мы начинаем верить: идея, будто бы фэны могут финансировать создание нишевых проектов, вовсе не так безумна, как кажется», – говорят разработчики. ■

О Singularity начинают забывать...

SINGULARITY И R.U.S.E ЗАДЕРЖИВАЮТСЯ

Осенью прошлого года издательство Activision решило перенести релиз шутера Singularity, поскольку тот явно не мог конкурировать с Call of Duty: Modern Warfare 2. Игра должна была появиться в магазинах этой весной, но, похоже, ее премьера вновь перенесена на более поздний срок – июнь. Так, по крайней мере, утверждают крупнейшие ретейлеры Америки, поменявшие дату выхода Singularity на своих сайтах.

Задерживается в пути и стратегия в реальном времени R.U.S.E. Издательство Ubisoft без объяснения причин передвинуло ее релиз на будущий финансовый год (стартует 1 апреля). ■


«Кунг-фу панда» спасет THQ.

МАРС ЗОВЕТ THQ

Издательство THQ сообщило, что в октябре-декабре 2009 года получило прибыль в размере 542 тысяч долларов. Мало? И вовсе не мало! Для сравнения: в четвертом квартале 2008 года THQ понесло убытки – 191.8 миллиона. Так что прогресс налицо. Издательство потихоньку выходит из кризиса. Компания намерена каждый год выпускать пару проектов для хардкорной аудитории (марсианский шутер Red Faction 4 увидит свет не позже апреля 2011-го, а в 2012-м ждите экшны Saints Row 3 и Warhammer 40,000: Space Marine) и несколько семейных (вроде Kung-Fu Panda 2). ■

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Тодд Холленсхед (Todd Hollenshead), генеральный директор id Software

– В прошлом году id Software была куплена компанией ZeniMax. Мы ничуть не жалеем об этой сделке. Наоборот, считаем ее крайне удачной. В ZeniMax не пытаются положить абы что в коробку и продавать за счет рекламы. Нет, здесь верят в то, что именно качество продукта способствует развитию бизнеса. В наше время иметь надежного, понимающего партнера крайне важно. Нам повезло с ZeniMax. ■

Alpha Protocol наводит красоту.

ALPHA PROTOCOL ЛЕТОМ

Звезды не благоприятствуют ролевой игре Alpha Protocol. Ей никак не удается выйти! Релиз этой RPG от Obsidian Entertainment в очередной раз перенесен на более поздний срок. Издательство Sega, обещавшее выпустить Alpha Protocol, теперь божится сделать это летом. Впрочем, возможно, все задержки к лучшему. Представитель Sega сообщил, что компания не подгоняет разработчиков, желая получить действительно качественную игру. Сейчас Obsidian трудится над улучшением «картинки» и удобством инвентаря. ■

ФАКТ

200

ТЫСЯЧ ФУНТОВ В ГОД ПОЛУЧАЕТ ФУТБОЛИСТ УЭЙН РУНИ (WAYNE ROONEY) ЗА РЕКЛАМУ ИГРОВОЙ СЕРИИ FIFA.

ДЕПУТАТ ГОСДУМЫ ОБЪЯВИЛ ВОЙНУ CALL OF DUTY

Непонятно, как депутат вообще увидел злополучную миссию в аэропорту.

В России появился свой Джек Томпсон (Jack Thompson; не забыли еще главного игроненавистника мира?). Зовут его Валерий Селезнев, он – депутат Государственной думы России, и он требует запретить шутер Call of Duty: Modern Warfare 2. «Я настаиваю, что компьютерной игре Call of Duty: Modern Warfare 2 в любом виде не место в компьютерах наших детей и вообще в мире, – заявляет депутат от партии ЛДПР. – Игра является открытой пропагандой насилия, жестокости и экстремизма. Цель, которую преследует ее распространитель в России, компания «1С-СофтКлаб», заработать «грязные» деньги». Фирма «1С» ответила депутату письмом, в котором, в частности, сказано: «Главной темой игры является борьба с международным терроризмом и экстремизмом. Как деятельность террористов, так и борьба с ними связана с насилием, жесткими и зачастую жестокими мерами. Демонстрация последствий террористических актов или сюжетов о работе антитеррористических служб (например, по телевидению), производимая без нарушений законодательства, не является пропагандой насилия и экстремизма... Отметим, что Валерий Селезнев до сих пор уклоняется от ответов на прямые вопросы представителей СМИ о том, каким образом его ребенок смог получить доступ к этой игре, тем более к версии, содержащей уровень No Russian (напомним, уровень в аэропорту вырезан из российской версии Modern Warfare. – Прим. ред.). Можно предположить, что на компьютер ребенка игра попала по недосмотру родителей, или что у него в доступе оказалась нелицензионная копия, распространяемая на территории нашей страны незаконно. В таком случае ей там, конечно же, не место – но почему-то депутат Селезнев не призывает к борьбе с действительно криминальным бизнесом, которым занимаются распространители контрафактной продукции». Скандал набирает обороты. Селезнев продолжает говорить о Modern Warfare 2 в Думе, и кто знает, возможно, игру действительно запретят продавать в России. ■

Теперь Селезнева знают все геймеры страны...

...и сравнивают с флоридским юристом Джеком Томпсоном.

HALF-LIFE В 2010 ГОДУ НЕ ЖДАТЬ?

Движок Source уже не так молод и хорош, как прежде.

ХОДЯТ СЛУХИ

Идея выпускать Half-Life 2 эпизодами оказалась не слишком удачной.

Когда же выйдет Half-Life 2: Episode Three – этот вопрос не дает покоя миллионам геймеров. Однако сотрудники студии Valve предпочитают сейчас вообще не говорить о Гордоне Фримене (Gordon Freeman). Естественно, серия не забыта, и, само собой, у компании большие планы на нее. Вот только планы эти – долгосрочные. Есть информация, что Half-Life 2: Episode Three не появится на прилавках магазинов в 2010 году. А может быть, не выйдет вовсе.

Когда Valve впервые объявила, что намерена выпустить три дополнения к Half-Life 2, предполагалось, что они будут издаваться с промежутком в несколько месяцев. Но студия переоценила свои возможности. Релиз Episode One состоялся в июне 2006-го, в октябре 2007-го вышла The Orange Box с Episode Two в составе. И все, дело заглохло. С тех пор мы не видели ни единого скриншота Episode Three, не узнали ни одной детали проекта.

Американский журнал Game Informer, ссылаясь на своих информаторов, сообщил: в 2010 году не появится ничего под маркой Half-Life. Поговаривают, что в Valve решили поставить крест на Episode Three – слишком уж устарел движок, и авторы взялись за разработку Half-Life 3. Если это правда, вряд ли новая встреча с Гордоном Фрименом состоится в течение ближайших двух лет.

Valve отказалась комментировать слухи. ■

СОЗДАТЕЛЯМ TOMB RAIDER ГРОЗИТ УВОЛЬНЕНИЕ

Создатели Tomb Raider работают все хуже и хуже.

Разработчиков This Is Vegas все меньше и меньше.

Британская Core Design, прославившаяся экшн-версией Tomb Raider, на грани закрытия. После выпуска злосчастной Tomb Raider: The Angel of Darkness издательство Eidos продало студию компании Rebellion. Core Design переименовали в Rebellion Derby. Последнее «достижение» студии – Rogue Warrior, одна из худших игр 2009 года. Не удивительно, что руководство Rebellion задумалось о закрытии филиала в Дерби. Уж лучше вкладывать деньги в оксфордское отделение, разработавшее неплохую Aliens vs. Predator, – размышляют вслух боссы, добавляя, что окончательное решение по Rebellion Derby пока не принято.

Идут сокращения и в других компаниях. Так, Warner Bros. Interactive Entertainment уволило 25 человек в трех своих студиях: Surreal Software (This Is Vegas), Monolith Productions (F.E.A.R.) и Snowblind Studios (трудится над неанонсированным ролевым экшном).

Дальше всех пошла Namco Bandai. Японская компания несет сейчас большие убытки (файтинг Tekken 6 продается куда хуже, чем ожидалось), а потому решила избавиться от 10% сотрудников. Это примерно 630 человек. ■

Движок Frostbite во всей красе.

ДВА ДВИЖКА, ОДНА ИГРА

Шутер Medal of Honor использует сразу два движка! Однопользовательский режим создается студией EA Los Angeles на сильно модифицированном Unreal Engine 3, тогда как за мультиплеер отвечают скандинавы из DICE, которым сподручнее работать на своем собственном «моторе» – Frostbite. Что получится в результате, трудно даже представить. Ребята из DICE уверяют, что они ни в коем случае не хотят сделать новую Battlefield: «Мы используем движок Frostbite, но впечатления от многопользовательского режима Medal of Honor совсем другие, чем, скажем, от Battlefield: Bad Company 2». ■

Критики разгромили Avatar: The Game.

«АВАТАР» ПОДВЕЛ UBISOFT

Глава французского издательства Ubisoft Ив Гильмо (Yves Guillemot) заявил, что компания решила делать меньше игр по лицензиям, а вместо этого сосредоточить усилия на разработке и продвижении собственных проектов. Без сомнения, это заявление вызвано разочарованием от продаж экшна Avatar: The Game. «Аватар», возможно, самый кассовый фильм всех времен и народов, да вот только Ubisoft от этого ни тепло, ни холодно. Спрос на Avatar: The Game оказался ниже, чем ожидалось. «Мы думали, эта игру будут хорошо покупать много месяцев, но после рождества продажи резко упали», – вздыхает Гильмо. ■

За чартами присматривал:
Иван Гусев

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

17 – 23 ЯНВАРЯ

Название игры	Издатель
1. Football Manager 2010	Sega
2. The Sims 3	Electronic Arts
3. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
4. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
5. Empire: Total War	Sega
6. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
7. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
8. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
9. Left 4 Dead 2	Electronic Arts
10. Borderlands	Take-Two Interactive

24 – 30 ЯНВАРЯ

1. Mass Effect 2	Electronic Arts
2. Football Manager 2010	Sega
3. The Sims 3	Electronic Arts
4. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
5. The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts
6. Empire: Total War	Sega
7. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
8. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
9. Grand Theft Auto 4	Take-Two Interactive
10. Fallout 3: Game of the Year Edition	Bethesda Softworks

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ STEAM

ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

24 – 30 ЯНВАРЯ

Название игры	Издатель
1. Battlefield: Bad Company 2 (предзаказ)	Electronic Arts
2. Mass Effect 2	Electronic Arts
3. Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
4. Mass Effect 2 Digital Deluxe Edition	Electronic Arts
5. Global Agenda (предзаказ)	Hi-Rez
6. BioShock 2 (предзаказ)	Take-Two Interactive
7. Mass Effect	Electronic Arts
8. Psychonauts	Majesco Entertainment
9. Tropico 3: Steam Special Edition	Kalypso Media
10. Company of Heroes Complete	THQ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В DIRECT2DRIVE

ЯНВАРЬ 2010 ГОДА

24 – 30 ЯНВАРЯ

Название игры	Издатель
1. Mass Effect 2 Digital Deluxe Edition	Electronic Arts
2. Star Trek Online Digital Deluxe Edition (предзаказ)	Atari
3. Mass Effect 2	Electronic Arts
4. Star Trek Online (предзаказ)	Atari
5. Battlefield: Bad Company 2 (предзаказ)	Electronic Arts
6. Mass Effect	Electronic Arts
7. Civilization 4: The Complete Edition	Take-Two Interactive
8. Red Faction: Guerrilla	THQ
9. Dragon Age: Origins	Electronic Arts
10. Aion: The Tower of Eternity	NCsoft

Для компании BioWare конец 2009-го – начало 2010-го годов оказалось крайне удачным временем. Две игры – два хита. И каких хита! «Dragon Age: Начало» показала, какой должна быть настоящая взрослая фэнтези-RPG. Mass Effect 2 – открытый урок для всех разработчиков, которые хотят творить в жанре фантастики. Здорово, что обе игры продаются, как лимонад в жаркий день. Надеемся, теперь все поняли, что вкладываться надо в качество продукта, а не в рекламную кампанию.

В прошлом номере мы впервые опубликовали рейтинги продаж магазинов цифровой дистрибуции Steam и Direct2Drive. Решили и дальше знакомить вас с этими чартами. Steam и Direct2Drive публикуют TOP10 с учетом выручки от предзаказов. Поэтому сразу видно, какие игры из еще не вышедших будут востребованы геймерами. Так, вовсе не нужно быть пророком, чтобы предсказать: Battlefield: Bad Company 2 станет самым популярным шутером этой весны, а Star Trek Online поборется с World of Warcraft и другими MMORPG за внимание геймеров. Учитывая, сколько поклонников у «Звездного пути» во всем мире (и особенно в Америке), шанс, что STO – это всерьез и надолго, есть. Однако многие из тех, кто уже ознакомился с игрой, жалуются на однообразность геймплея.

Кстати, заметили Psychonauts в чарте Steam? Аркада Тима Шефера (Tim Schafer) попала в десятку самых востребованных по одной простой причине – скидки. Игру продают всего за 2 бакса. А ты купил? Нет? Напрасно, классику надо знать!

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

МАРТ – МАЙ 2010 ГОДА

Название	Жанр	Дата выхода
Alice in Wonderland: The Movie	Adventure	2 марта 2010
APB	MMO	30 марта 2010
Assassin's Creed 2	**Action**	**16 марта 2010**
Battlefield: Bad Company 2	**FPS**	**2 марта 2010**
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	**Strategy**	**16 марта 2010**
GTA4: Episodes from Liberty City	**Action**	**30 марта 2010**
Darkness Within 2: The Dark Lineage	Adventure	Весна 2010
Delta Force: Angel Falls	FPS	Весна 2010
Dragon Age: Origins – Awakening	RPG	16 марта 2010
FIFA World Cup: South Africa	Simulation	27 апреля 2010
Front Mission Evolved	Action	Весна 2010
Gray Matter	Adventure	Весна 2010
Just Cause 2	Action	23 марта 2010
LEGO Harry Potter: Years 1-4	Action	3 мая 2010
Mafia 2	**Action**	**II квартал 2010**

Название	Жанр	Дата выхода
Major League Baseball 2K10	Simulation	2 марта 2010
Making History 2: The War of the World	Strategy	Март 2010
Mount & Blade: Warband	Action/RPG	19 марта 2010
Prince of Persia: The Forgotten Sands	**Action**	**11 мая 2010**
Prison Break: The Conspiracy	Action	26 марта 2010
R.U.S.E.	Strategy	II квартал 2010
Serious Sam HD: The Second Encounter	FPS	31 марта 2010
Silent Hunter 5: Battle Of The Atlantic	Simulation	4 марта 2010
Split/Second	Racing	30 мая 2010
Superstars V8 Next Challenge	Racing	Весна 2010
Supreme Commander 2	**Strategy**	**2 марта 2010**
The Settlers 7: Paths to a Kingdom	Strategy	23 марта 2010
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	**Action**	**13 апреля 2010**
Warhammer 40,000: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Strategy	11 марта 2010
Victoria 2	Strategy	II квартал 2010

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

МАРТ – МАЙ 2010 ГОДА

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2010
Black Ocean	Ghost Software	Акелла	RPG	II квартал 2010
COLLAPSE: Ярость	CREOTEAM	Бука	Action	2010
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	II квартал 2010
Insane 2	Targem Games	GFI / Руссобит-М	Racing	I квартал 2010
Majesty 2: Трон Ардании	1C: Ino-Co	1C	Strategy	I квартал 2010
Postal III	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	II квартал 2010
U-WARS	Биарт	Новый Диск	Action	2010
Как достать соседа. Каникулы олигарха	GFI	GFI / Руссобит-М	Arcade	I квартал 2010
КрАЗ	1C-Avalon	1C	Racing	2010
Метро 2033	4A-Games	Акелла	FPS	Весна 2010
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	2010
Уличный гонщик 2	IRS Games	Акелла	Racing	II квартал 2010

ЗА РАЗНИЦУ МЕЖДУ НАМЕЧЕННЫМИ И РЕАЛЬНЫМИ ДАТАМИ РЕЛИЗОВ РЕДАКЦИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ НЕ НЕСЕТ.

Автор:
Иван Гусев

КАЛЕНДАРЬ

СОБЫТИЯ ИГРОВОГО МИРА В МАРТЕ 2010

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2 **В ПЛОХОЙ КОМПАНИИ** Первая часть Battlefield: Bad Company прошла мимо персональщиков. К счастью, с сиквелом подобное не повторилось. Ищите в магазинах!				6	7
	9 **РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СЪЕЗЖАЙТЕСЬ!** В Сан-Франциско стартует GDC – самая представительная конференция разработчиков игр. Выступают Сид Мейер, Тим Шефер, Питер Молине…	10	11 **ИГРОДЕЛЫ ГОЛОСУЮТ** На Конференции разработчиков игр вручают награды лучшим играм 2010 года. Три номинации у Plants vs. Zombies, у Batman: Arkham Asylum и Dragon Age – всего по две.		13	14
15	16 **ВОЗВРАЩЕНИЕ УБИЙЦЫ** Assassin's Creed 2 наконец-то добрался до PC. На консолях тем временем продано уже больше 6 миллионов экземпляров.		18	19 **ЗАКАТ ТИБЕРИЯ** В Европе выходит Command & Conquer 4: Tiberian Twilight, заключительная часть саги о Кейне и тиберии. В отличие от предыдущей части, это – эксклюзив для PC.	20	21 **НОВЫЙ ЧЕМПИОН** В 2002 году Electronic Arts сообщила: она продала 6.3 миллиона The Sims, что делает симулятор жизни самой успешной компьютерной игрой в истории.
22		24				
29	30 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ «ПАПЫ» MK** В 1964 году на свет появился Эд Бун (Ed Boon), создатель и бессменный куратор популярной файтинг-серии Mortal Kombat.	31 **БУДЬ ЗДРАВ, STARCRAFT** В этот день в 1998 году в магазины поступила самая «кассовая» стратегия в реальном времени – StarCraft. Уж 12 лет минуло, а сиквела все нет…				

10 ФАКТОВ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

В ролевой игре Fallout, если вы «выделите» своему персонажу меньше 4 очков Интеллекта, он не сможет общаться с NPC. Все доступные ему реплики – ворчание, мычание и рычание. Это делает прохождение практически невозможным. Но ты можешь попытаться. ■

Культовый, хотя и коммерчески провальный квест Grim Fandango, первоначально именовался Deeds Of The Dead – «Дела мертвых». Однако издатель – компания LucasArts – забраковала название. Маркетологи не хотели, чтобы звучало слово «мертвых» или любое другое, связанное со смертью. ■

Было время, когда не существовало понятия «мировая премьера». В одной стране проект выходил сегодня, в другой – через полгода, в третьей не появлялся никогда. Sonic The Hedgehog 2 стала первой игрой, релиз которой состоялся одновременно в Японии, Америке и Старом Свете – 24 декабря 1992 года. ■

Почти половину места на диске с замечательной ролевой игрой The Elder Scrolls IV: Oblivion занимают диалоги. ■

В ролевке Fable планировался многопользовательский режим на четыре персоны: главный герой и трое помощников могли вместе проходить игру. К сожалению, разработчики переоценили свои силы, и в марте 2004 года от мультиплеера было решено избавиться. На него попросту не хватило времени. ■

Хоррор-экшн Silent Hill 4: The Room поначалу не являлся частью знаменитой серии. Это была вполне самостоятельная игра под названием The Room. Но назначенный продюсером проекта композитор Silent Hill Акира Ямаока (Akira Yamaoka) решил, что история вполне годится для вселенной «Сайлент Хилла». ■

Ролевая игра Final Fantasy должна была стать последним проектом японской компании Square после провала Rad Racer и World Runner 3D. Хироноbу Сакагути (Hironobu Sakaguchi) использовал последние деньги Square на разработку RPG. Ко всеобщему удивлению, игра стала бестселлером и спасла компанию. ■

Сестрички из шутера BioShock в начале разработки напоминали вовсе не симпатичных маленьких девочек, а, скорее, кротов. Сохранились также арты, на которых «Адам» собирают не сестрички, и не кроты, а небольшие, юркие ретро-роботы. ■

Тактический шутер Full Spectrum Warrior, разработанный студией Pandemic, очень хвалили за реализм. Оценили игру и военные. Для американской армии был создан симулятор Full Spectrum Command. Этот проект не поступил в широкую продажу, хотя ходили слухи, что такая возможность обсуждалась. ■

В Новой Зеландии владение копией экшна Manhunt – уголовное преступление. ■

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: ЧЕХИЯ

Начиная с этого выпуска и в соответствии с вашими пожеланиями «Карта мира» серьезно меняет формат: в прошлом она, будем честными, хорошенько повторяла наши традиционные новости, а так как большинство событий игровой индустрии происходит в первую очередь в США, Великобритании и Японии, сводки из других стран и континентов зачастую приходилось высасывать из пальца. На наш взгляд, гораздо интереснее будет рассказывать тебе каждый месяц подробно об одной стране на карте мира – о существующих в ней студиях, о главных игровых проектах. Именно в формате небольшого альманаха, не перегружая лишней информацией. Итак, начнем. А открывает первую новую «Карту мира»… Чехия. О да, друзья, создателям Mafia II удалось пройти без очереди.

- **ОФИЦИАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Чехия (Чешская Республика)
- **ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЯЗЫК:** чешский
- **СТОЛИЦА:** Прага
- **НАСЕЛЕНИЕ:** 10,4 миллиона человек
- **ВВП НА ДУШУ НАСЕЛЕНИЯ:** 20 606 USD
- **ИНТЕРНЕТ-ДОМЕН:** .cz

Современная Чехия – это уникальный сплав из самых новейших технологий и очарования старой Европы.

2K CZECH (ILLUSION SOFTWORKS)

Студия ведет отсчет с 1997 года. Главная надежда и оплот чешской игровой индустрии, Illusion Softworks медленно, но верно движется к мировому признанию. Каждый ее проект становится крупным событием на рынке и превосходит предыдущий по всем статьям. В первую очередь мы любим ее за серии Hidden & Dangerous, Vietcong и, конечно же, Mafia.

После покупки студии компанией Take Two, чешская команда была переименована в 2K Czech. На сегодня это один из главных производственных артелей 2K в Европе с офисами в Праге и Брно.

SCS SOFTWARE

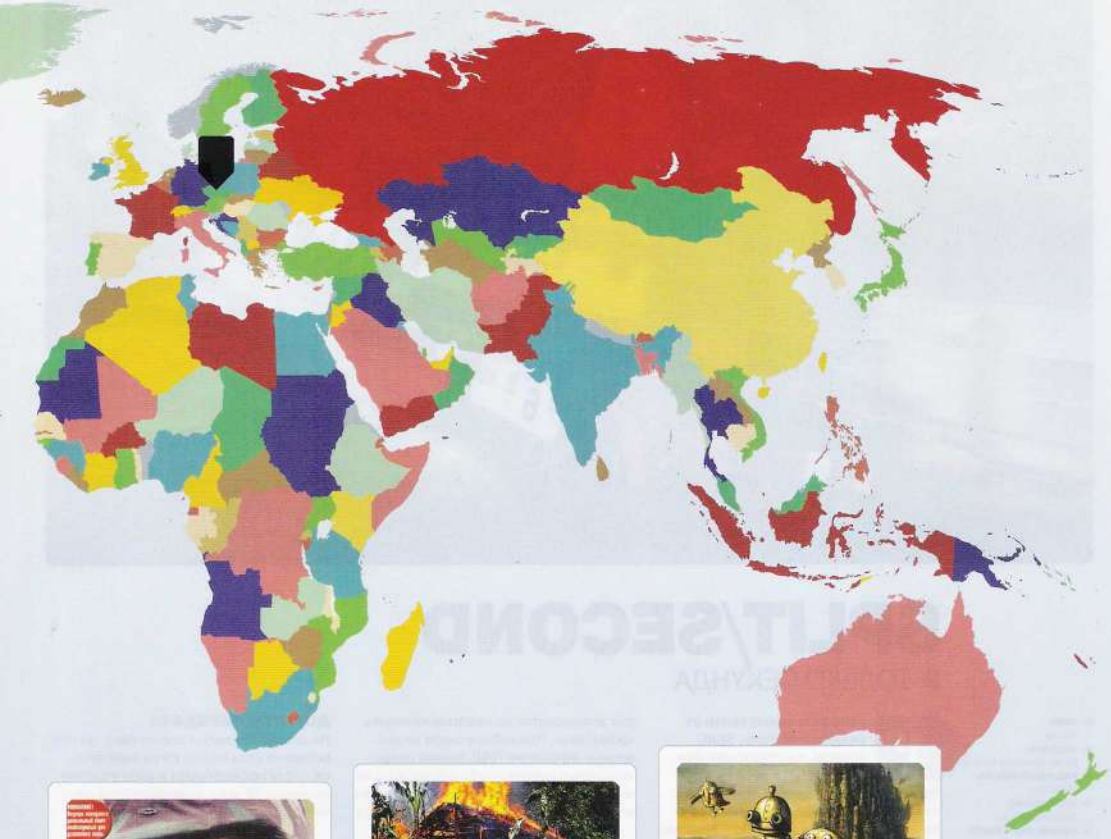
Основанная в 1997 году ничем не примечательная компания выпускает каждый год множество проходных проектов вроде Bus Driver или Hard Truck: 18 Wheels of Steel, но особым проектом в ее линейке навсегда останется Duke Nukem: Manhattan Project. Именно на движке чешских разработчиков студия Sunstorm построила легендарную аркаду про Дюка.

Самый громкий коммерческий проект студии – сиквелы Deer Hunter II и Deer Hunter III, симуляторы охоты на оленя, одно время расходившиеся как горячие пирожки в США.

MAFIA II

Mafia II является по праву одной из ключевых игр на 2010 год. Ее ждут все, от мала до велика, и, по прогнозам аналитиков, это будет ключевой продукт чешского экспорта на текущий год. Разработчики клянутся, что настолько живого города нет ни у кого из конкурентов. Мы разглядываем скриншоты и… верим!

Хваленый игровой сериал Godfather от корпорации Electronic Arts с огромным производственным бюджетом, легендарной кинолицензией и невероятным пиаром так и не смог ничего противопоставить таланту чехов. Mafia – до сих пор лучшая в своем роде.



OPERATION FLASHPOINT

Эта игра когда-то показала нам, что такое настоящая война в рамках компьютерных игр. Полноценное моделирование боевых действий, огромная территория, реалистичный геймплей и советский ВПК в придачу. И патчи, патчи, патчи... Вышедшие позже идейные наследники – Arma 1&2 также оказались крайне сырыми. Ну почему, почему у талантов из Bohemia нет грамотных бета-тестеров?

Осенью прошлого года мы увидели официальную Operation Flashpoint 2, выпущенную английской Codemasters. Дух оригинала полностью потерян, у британцев получилась совершенно иная игра.

VIETCONG

Интересен тот факт, что самая, пожалуй, лучшая игра по мотивам войны во Вьетнаме сделана вовсе не бравыми американцами, а... чехами. Под крылом Gathering перспективные таланты из Illusion Softworks и Pterodon смогли создать очень качественный и крепкий боевик с абсолютно взрослым содержанием. Да настолько реалистичным, что его пришлось существенно упрощать для выпуска игры в США и Европе.

Вышедшие впоследствии Vietcong: Fist Alpha (2004) и Vietcong 2 (2005) разочаровали: то ли у разработчиков запал иссяк, то ли они попросту решили «срубить бабла» на собственном бренде.

MACHINARIUM

Одна из лучших игр, по признанию редакции «РС ИГР», и просто невероятно целостный и интересный игровой проект создан Якубом Дворски (Jakub Dvorsky) и его студией Amanita Design в прошлом году. В России игра вышла под крылом Snowball и в первую же неделю попала в список самых продаваемых игр на РС. Успех проекта во всем мире позволяет нам надеяться на то, что новые игры Якуба не за горами.

Amanita Design – независимая студия разработки компьютерных игр, основанная в 2003 году. Костяк команды занимается созданием анимаций, всевозможных визуальных проектов и – конечно же – компьютерными играми.

Автор:
Кирилл Перевозчиков

SPLIT/SECOND

ТОЛЬКО СЕКУНДА

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Disney Interactive Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideogame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 20 мая 2010 года

Разрушительные гонки от создателей Pure, Split/Second, неотвратимо приближаются к релизу и, не будем скрывать, выглядят невероятно привлекательно. Мы установили связь с Black Rock Studio и выяснили все, что вам нужно знать об игре, в которой для победы в гонке требуется взрывать целые жилые кварталы.

«Split/Second – это игра про быстрые, неожиданные решения, которые вам нужно принимать за считанные секунды, – поясняет название игры Ник Бэйнс, геймдиректор Split/Second. – Минуту назад вы мчались по прямой – и вот уже мир рушится вокруг вас, впереди пролетает горящая машина, и нужно срочно решать, что делать. Свернуть направо и рисковать быть задавленным огромным падающим мостом? Или ударить по тормозам и постараться выбраться на более безопасную трассу? Split/Second вся состоит из таких решений, и думать надо будет быстро, а действовать – еще быстрее». Как мы уже писали в прошлом превью, главная черта, которая отличает Split/Second от просто безупречного клона Burnout, – патентованная система динамических разрушений трассы, которая активируется по нажатию на кнопку «powerplay». При наборе очков за различные нарушения ПДД, можно подрывать целые здания, чтобы обрушивать их на трассу, перекрывая путь противникам или же открывая новую обходную дорогу.

ДОРОГАЯ ПЕРЕДАЧА

На словах это звучит слегка дико, но все встает на свои места, когда выясняется, что игрок выступает в роли участника нового ТВ-шоу. Коллектив этой замечательной передачи заминировал – ни

ТАКИЕ ГИГАНТСКИЕ ПО РАЗРУШИТЕЛЬНОЙ СИЛЕ СОБЫТИЯ ГЕНЕРИРУЮТСЯ ЗДЕСЬ ПРИМЕРНО РАЗ В ТРИДЦАТЬ СЕКУНД.

Несмотря на вроде бы очевидную надпись на экране, этот скриншот мог быть снят и на PC-версии игры с подключенным геймпадом: Black Rock обещают полный паритет между платформами.

Pure выглядела красивее всех внедорожных гонок вместе взятых, Split/Second вполне может обогнать по графике все гонки городские.

много ни мало – целый город и его окрестности. Аэропорт, доки, деловой квартал – эти и многие другие трассы представят буквально сотни объектов, которые можно дистанционно подорвать и обрушить на голову противнику. Впрочем, не все так просто. Подрывы в Split/Second бывают двух видов – обыкновенные и супермощные. Зарабатывая очки на дрифте, обгоне или деликатном выталкивании противников с трассы, вы заполняете специальную шкалу – весь HUD изящно расположен прямо под задним бампером машины, чтобы ни в коем случае не мешать обзору. Заполнив счетчик на треть, можно будет активировать так называемые локальные powerplay, слегка похожие на бонусы в аркадных гоночных играх вроде Mario Kart или Crash Bandicoot Racing. Вариантов великое множество: или с вертолета на трассу сбрасываются несколько горящих бочек, или откуда-то сбоку неожиданно выталкивается ржавый каркас школьного автобуса, или (если действие, к примеру, происходит в доках) на неприятеля падает огромный контейнер. Заминированных объектов действительно СОТНИ – почти каждый кусочек трассы либо может взорваться сам по себе (отбросив машину взрывной волной или отправив в страшнейший занос), либо взрывает что-то гораздо более крупное и масштабное.

Разработчики работают с аффектами освещения и светофильтрами следующим образом: снимают скриншот, обрабатывают его в Photoshop, а потом с помощью специального софта переносят все изменения в игру.

Тогда в дело вступает то, что разработчики называют super powerplay.

КАРМАГЕДДОН

При заполнении всех трех отсеков шкалы powerplay и нажатии на специальную контекстно-зависимую кнопку, на экране начинает твориться настоящий ад и майклбэй: гигантская диспетчерская вышка обрушивается на трассу-взлетную полосу, перекрывая кислород для дальнейших маневров; целое здание терминала аэропорта оседает на землю под аккомпанемент тысячи взрывов – ге-

ФАКТЫ: **8** участников | **3** круга | **100** или более powerplay на каждой трассе

▲ *Как остроумно замечают наши западные коллеги, fire works.*

◀ *Взорвать целый квартал ради победы в гонке? В Split/Second от Disney Interactive возможно почти все.*

ометрия трассы полностью меняется, при этом такие гигантские по разрушительной силе события генерируются примерно раз в тридцать секунд. Все ИИ-соперники также с удовольствием пользуются предоставленными возможностями.

ВАЖНОСТЬ МОМЕНТА

Здесь, впрочем, выясняется одно страшно любопытное решение, на которое разработчики пошли, чтобы сделать Split/Second идеально сбалансированной: от любого препятствия на трассе можно, при определенной сноровке, увернуться. В Split/Second нет сверхреалистичной и сверхскучной модели вождения, но овладеть некоторыми принципами поведения машин все-таки придется: управляемый занос, удар по тормозам на поворотах – вот ключевые слова для выживания. А так как дрифт еще и зарабатывает очки для новых подрывов, внутриигровой баланс замыкается таким образом практически безупречным кольцом – чем лучше вы водите и чем эффективнее используете разрушаемое окружение, тем больше шансов на победу. Идеальная логика.

ЗАМИНИРОВАННЫХ ОБЪЕКТОВ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО СОТНИ – ПОЧТИ КАЖДЫЙ КУСОЧЕК ТРАССЫ ЛИБО МОЖЕТ ВЗОРВАТЬСЯ САМ ПО СЕБЕ, ЛИБО ВЗРЫВАЕТ ЧТО-ТО ГОРАЗДО БОЛЕЕ КРУПНОЕ И МАСШТАБНОЕ.

ИГРА С ОГНЕМ

Пока Criterion Games заняты новым Need for Speed, в Black Rock Studio делают не просто убийцу Burnout («Ну, не совсем убийцу... Хотя наша система деформации машин куда более продвинута, чем ее аналог в Burnout Paradise», – скромно поправляет нас Ник), но и самую яркую гонку этого года, которая логично развивает идеи всех важных гоночных игр «с бонусами», подавая это в феноменально зрелищном виде телевизионного шоу из 24 эпизодов. Мы уже молчим, что Split/Second на данный момент самая отчаянно красивая гонка на планете по ту сторону консольного сериала Gran Turismo. Конечно, будет мультиплеер. Разумеется, будут и другие режимы. Оффлайновые split-screen и time trial – уже заявлены, режимы онлайн-мультиплеера – на подходе. Да, Split/Second на скриншотах и видеороликах иногда выглядит слишком хорошо. Но мы видели игру вживую – и это действительно впечатляет, а в Black Rock уверены, что каждый элемент проекта должен быть доведен до идеала, например, модель управления уже полностью переделывали трижды. От команды, подарившей миру Pure, хочется ожидать чего угодно, только не обманутых надежд, – ведь сама Pure в итоге оказалась даже лучше, чем мы себе представляли. ■

1 *Все модели машин – уникальные прототипы. Разработчики отказались от лицензированных марок в пользу большего хаоса на экране.*

2 *Машины в Split/Second детализированы даже лучше, чем в ее единственном конкуренте – Burnout Paradise.*

3 *Системе разрушений может позавидовать даже Red Faction: Guerrilla.*

4 *Три сектора под задним бампером машины показывают, насколько мощный можно сейчас запустить powerplay.*

ГИГАНТСКАЯ ДИСПЕТЧЕРСКАЯ ВЫШКА ОБРУШИВАЕТСЯ НА ТРАССУ В АЭРОПОРТУ, ПЕРЕКРЫВАЯ КИСЛОРОД ДЛЯ ДАЛЬНЕЙШИХ МАНЕВРОВ.

НИК БЭЙНС

ГЕЙМ-ДИРЕКТОР SPLIT/SECOND

? Будет ли система разрушений заскриптована или она станет просчитывать все в реальном времени?

И то, и другое – это будет комбинация из просчитанной анимации и честной физики. Будут и полностью динамические разрушения, и те, что были запланированы заранее. Но большинство разрушений, конечно, станут представлять смесь из этих двух компонентов – все будет рушиться так, как мы задумали, и выглядеть при этом очень реалистично.

? А что ваши боссы из Disney думают про весь этот хаос в игре? Вы собираетесь делать семейную игру для всех возрастов, или стоит ожидать немножко крови и рачленёночки?

Ну, оторванных конечностей у нас точно не будет, но ведь Split/Second совсем не про это! Это игра про ТВ-шоу, и, как и почти в любом ТВ-шоу, участники не погибают в процессе съемок – для этого в машинах предусмотрены различные, ммм, средства защиты. Но это не отменяет того факта, что вы по-прежнему можете опрокинуть на авто целое здание, а также взорвать и раскрошить его на куски тысячей всевозможных способов. Так что, отвечая на ваш вопрос, семейная ли это игра, я скажу так: мы уверены, что всей семье понравится наблюдать за тем, что творится в Split/Second, но мы не задумывали игру как непременный семейный экспириенс – и поэтому никакие рейтинги или люди из Disney не диктовали нам, что делать при разработке. В Disney вообще относятся к тому, что мы делаем, с нескрываемым восторгом – а мы, в свою очередь, рады, что можем отправить в печать именно тот продукт, который задумывали. Без компромиссов.

? В демке мы видели несколько великолепных сцен уничтожения машин противников. Это будет каким-то образом вознаграждаться?

Да, разумеется! Split/Second – это все-таки гоночная игра, так что вашей конечной целью всегда будет дойти до финиша первым, любыми способами. А если вы будете выбрасывать противников за пределы трассы или уничтожать их другими путями, то сможете оказаться впереди остальных – а это самое главное.

? Какие вообще ожидаются режимы в игре?

Ну, помимо гонок, будет несколько режимов, сфокусированных непосредственно на навыках вождения или навыках художественного разрушения трассы. Пока об этом рано говорить, но с некоторыми вы наверняка уже будете знакомы, а некоторые перевернут ваше представление о том, что принято видеть в гоночных играх.

? Игра выглядит очень впечатляюще. Какой движок вы используете?

Мы используем свою внутреннюю разработку, которая изначально предназначалась для Pure и была практически полностью переделана для Split/Second. Это наша собственная технология, ведь иначе быть и не может – игра уникальна, плотность и масштаб действия беспрецедентны. Неудивительно, что на разработку движка ушли годы кропотливого труда.

? Когда началась разработка игры? Split/Second делают те же люди, что ответственны за Pure?

Split/Second в разработке уже три года (это впечатляющий срок для гоночной игры. – Прим. редактора), и за это время наша команда успела заметно вырасти. Сейчас с нами работают и люди, которые занимались Pure, но основной состав разработчиков был сформирован, когда Pure еще находилась в разработке.

? Будут ли в игре яркие персонажи, как, например, в новой гоночной игре Blur от Bizarre Creations? Что вы вообще думаете об этом проекте?

Мы приняли решение не фокусироваться на отдельных персонажах, поскольку это не вписывается в концепцию нашей игры. Разрушения и взрывы немыслимого на сегодня масштаба – вот чем мы хотим выделяться, вот что должно действительно выносить мозг, и для этого мы разработали множество уникальных, непохожих друг на друга трасс. В какой-то степени эти трассы и можно назвать нашими персонажами. Но, повторюсь, все дело в фокусе на основной концепции игры. Мы постарались сделать экшн в Split/Second максимально свежим, невероятным и вдохновляющим, и ничто не должно отвлекать от него игроков. Что касается Blur, то я думаю, что игроки сами увидят, насколько сильно наша игра отличается от всех «гонок с оружием», какой является и Blur, – хотя я искренне желаю коллегам из Bizarre успеха. Просто Split/Second предоставляет принципиально новый уровень возможностей – и игроки увидят, насколько эти две игры отличаются друг от друга, когда придет время релиза.

? Что можно ожидать от PC-версии? Какие-нибудь графические улучшения?

Мы не хотим никого оставлять обделенным, поэтому выступаем за то, чтобы все три версии Split/Second – для PC, PS3 и Xbox 360 были полностью одинаковыми, как с графической точки зрения, так и геймплейно. Тем не менее, на PC по-прежнему возможны более высокие разрешения, максимальная частота кадров или тяжелые режимы сглаживания – если ваше «железо» это позволяет.

? Все трассы в Split/Second имеют заранее подготовленные объекты для подрыва? Не наскучит ли игроку работать с одними и теми же ловушками?

Да, они заранее подготовлены, и это очень важный элемент геймплея. Запоминая, где именно находится тот или иной разрушаемый объект, и вовремя активируя его, игрок сможет добиться вершин мастерства, подготавливая соперникам хитроумные ловушки. Несмотря на то что все наши интерактивные объекты заранее расставлены на карте, о разнообразии беспокоиться не стоит – их буквально сотни. Каждый новый круг будет нести абсолютно новые ощущения.

? Гоночные игры обычно подразумевают, что большее внимание будет уделено саундтреку. Как с этим обстоят дела у Split/Second?

Мы решили взять пример с голливудских фильмов, которые используют для экшн-сцен напряженные оркестровые партии, подчеркивающие напряженные момен-

ты и эмоционально дополняющие действие. Саундтрек у Split/Second будет именно таким – голливудского качества и масштаба.

? Что можно ожидать от разнообразия машин и трасс? Будут ли все трассы строго ограничены городскими ландшафтами?

Трассы будут очень разнообразными, одними уличными гонками мы точно не ограничимся. Но, с другой стороны, вы всегда останетесь на асфальте – мы достаточно поэкспериментировали с грязью и бездорожьем в Pure, так что в Split/Second мы придерживаемся бетонных джунглей – ну, по крайней мере, в большинстве случаев. Что касается машин, то да, они будут очень разнообразными с точки зрения внешнего вида и поведения на трассе, но чего точно не будет, так это мотоциклов (смеется).

? Расскажите немного про вашу студию. Насколько она сейчас большая? Split/Second – единственный проект, над которым вы сейчас работаете?

В настоящий момент у нас трудится более 120 человек, и в разработке, помимо Split/Second, находится еще один, пока не анонсированный проект. Но, надо сказать, сейчас все усилия сконцентрированы именно на Split/Second. Мы должны быть уверенными в том, что сделаем лучшую игру, какую только возможно.

? А много ли в студии поменялось с тех пор, как в 2006 вас приобрела Disney Interactive?

Если говорить о какой-то корпоративной культуре, то ничего практически не поменялось. Нас не стали ограничивать никакими рамками, как некоторые люди могут ошибочно полагать. Наоборот – Disney постаралась сохранить наш статус кво практически везде, где это было возможно. Им нравилось то, что мы делаем, – именно поэтому они нас и купили, и они уж точно меньше всего в жизни хотели каким-либо образом помешать свободе нашего творчества. Фактически, после присоединения к Disney, мы получили гораздо больше свободы выражения – мы можем делать именно те игры, о которых всегда мечтали, а не те, разработку которых диктовали нам издатели! Плюс, сильно выросли производственные бюджеты, что позволило нам уделять гораздо большее внимания полировке наших продуктов и доведению их до совершенства – все это было гораздо труднее делать, когда мы были разработчиками третьего эшелона.

? Наконец, последний вопрос: случалось ли во время разработки игры что-нибудь дикое, необычное или невероятно смешное?

Эм, ну, был один случай, когда наш директор игры был найден блуждающим голым по Брайтон Бич в четыре часа утра, как раз после одной из корпоративных вечеринок в Black Rock... Но, кажется, я и так уже рассказал вам слишком многое! ■

Автор:
Иван Гусев

ЧТО ПОШЛО НЕ ТАК?

ОШИБКИ, О КОТОРЫХ МЫ (ПОЧТИ) НИЧЕГО НЕ ЗНАЕМ, ДОПУЩЕННЫЕ ВО ВРЕМЯ РАЗРАБОТКИ ИЗВЕСТНЫХ ИГР

ГЕЙМЕРЫ ЧАСТО НАПОМИНАЮТ ВОРЧЛИВЫХ СТАРИЧКОВ. ЧИТАЕШЬ ОТЗЫВЫ В ИНТЕРНЕТЕ И КАК НАЯВУ ПРЕДСТАВЛЯЕШЬ БУБНЯЩИХ ПЕНСИОНЕРОВ, СИДЯЩИХ НА ЛАВОЧКЕ ВО ДВОРЕ: «У DEMIGOD ГЛЮЧНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ... БУ-БУ-БУ... В S.T.A.L.K.E.R. – КАКУЮ НИ ВОЗЬМИ – ПОЛНО ПРОГРАММНЫХ ОШИБОК... БУ-БУ-БУ... ASSASSIN'S CREED ОДНООБРАЗНАЯ... БУ-БУ-БУ... SILENT HILL: ORIGINS НЕ ПУГАЕТ. И RESIDENT EVIL 5 ТОЖЕ... БУ-БУ-БУ... У «СТАЛИНА ПРОТИВ МАРСИАН» ГРОШОВЫЙ БЮДЖЕТ, И ВООБЩЕ ЭТО НЕ ИГРА, А НАСМЕШКА... БУ-БУ-БУ... «DRAGON AGE: НАЧАЛО» ПЛОХО ОЗВУЧИЛИ НА РУССКОМ... БУ-БУ-БУ... У CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 НЕТ ДУШИ, И ВООБЩЕ МЫ ВСЕ ЭТО УЖЕ ВИДЕЛИ...»

ГЕЙМЕРЫ НЕ ДАЮТ СПУСКА РАЗРАБОТЧИКАМ. А ИГРОДЕЛЫ ЛИШЬ ВЗДЫХАЮТ: МОЛ, ЗНАЛИ БЫ ВЫ, ЧЕРЕЗ ЧТО НАМ ПРИШЛОСЬ ПРОЙТИ ЗА ВРЕМЯ СОЗДАНИЯ ПРОЕКТА! ОГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ – ПУСТЯК ПО СРАВНЕНИЮ С ТЕМ КРАНЧЕМ, В КОТОРОМ МЫ НАХОДИЛИСЬ ПОСЛЕДНИЕ ПОЛГОДА! ВОН, ПОГЛЯДИТЕ НА НАШЕГО ГЛАВНОГО ПРОГРАММИСТА – ОН ЖЕ СОВСЕМ СЕДОЙ! А ЕМУ, МЕЖДУ ПРОЧИМ, ЕЩЕ И 40 НЕТ.

СЕГОДНЯ ПРАВИЛЬНЫЙ ПРОВЕДЕТ ВАС ЗА КУЛИСЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. ДАВАЙТЕ ПОСМОТРИМ, КАКИЕ ДОСАДНЫЕ ОШИБКИ И НЕОЖИДАННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДОБАВИЛИ СЕДЫХ ВОЛОС РАЗРАБОТЧИКАМ ИЗВЕСТНЫХ ИГР.

КОГДА БАРАХЛИТ ДВИЖОК

ДОСЬЕ НА SIN

- **Разработчик:** Ritual Entertainment
- **Издатель:** Activision
- **Дата релиза:** ноябрь 1998 года
- **Бюджет проекта:** 2 миллиона долларов
- **Размер команды:** 17 человек

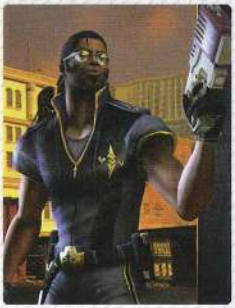
Шутер SiN от калифорнийской студии-новичка Ritual Entertainment обрел культовый статус, несмотря на то что игра получилась далекой от совершенства. На то было множество причин, но главная – три программиста, шесть дизайнеров уровней и четыре художника с большими амбициями, но ограниченным опытом должны быть крайне осторожны с посулами геймерам. Разработчики попросту не рассчитали силы. Очень быстро им пришлось отказаться от выходных и вкалывать, вкалывать, вкалывать.

Труднее всего дался переход с движка Quake на Quake II. Релиз SiN был намечен на весну 1998 года, но лишь в декабре 1997-го команда получила «мотор». Перенос данных на новый движок занял куда больше времени, чем рассчитывали разработчики. Как Quake 2 радикально отличалась от Quake, так не были похожи и движки этих шутеров.

– Мы переделывали систему скриптов три раза, – вздыхают разработчики. – Движок пришлось докручивать под наши нужды. Мы переписали редактор уровней. Все это привело к переносу даты выхода SiN. Мы накрепко запомнили: нельзя менять движок в середине разработки.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: Stranglehold

Брайан Эдди (Brian Eddy), креативный директор Midway Chicago, рассказывает: «Unreal Engine 3 оказался нашим благословением и проклятием. С одной стороны, наш проект взял хороший старт. С другой, движок еще находился в разработке, когда мы начали Stranglehold, и не удовлетворял всем нашим потребностям. Работать с незавершенным «мотором» оказалось сложно, но выбора не было. Пришлось мучиться».



СЮЖЕТ – ЭТО ВАЖНО (ДАЖЕ В ШУТЕРЕ)

ДОСЬЕ НА BIOSHOCK

- **Разработчик:** 2K Boston/2K Australia
- **Издатель:** Take-Two Interactive
- **Дата релиза:** август 2007 года
- **Продолжительность разработки:** три года
- **Размер команды:** 130 человек

Многое произошло за время разработки шутера BioShock. Студия Irrational Games была куплена издательством Take-Two Interactive, команда выросла в два раза, ряд RPG-элементов пришлось принести в жертву FPS-раздолью. Сотрудники студии 2K Boston считают: это чудо, что игра удалась. Слишком уж сложным оказался проект.

– Акценты часто менялись. Мы потратили много месяцев не на «ту игру», – рассказывает продюсер BioShock Алиса Финли (Alyssa Finley). – Очень продуманную игру, местами даже интересную, но для узкой аудитории. Мы с самого начала понимали, что придется кое-что менять, но надеялись управиться со всеми доделками за полгода. Увы, это потребовало значительно больше времени. Одной из главных проблем было нечеткое позиционирование. Мы представили BioShock публике как гибрид RPG и FPS. Но позже решили, что лучше, если игра будет шутером. Прими мы это решение раньше, сэкономили бы уйму времени.

Другая заметная проблема BioShock – сюжет был добавлен в игру очень поздно. Игра пережила несколько глобальных изменений сценария, причем последний вариант оказался практически полной переработкой первоначальной истории. Это означало существенные дополнительные трудозатраты. Вдобавок фокус-тест перед релизом игры показал: людям не нравится голос рассказчика. Его пришлось перезаписывать в последний момент.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: Titan Quest

– Мы с самого начала знали, что нашей ролевой игре нужен эпический сюжет, который под силу только голливудскому сценаристу, – рассказывает Джефф Гудсилл (Jeff Goodsill), продюсер ныне закрытой студии Iron Lore Entertainment. – Но мы понятия не имели, как это долго: провести переговоры, подписать контракт и наладить работу с автором, у которого нет опыта в игровой индустрии. Сценарий был завершен лишь за неделю до начала записи озвучки. Многие уровни пришлось переделывать, чтобы добавить сюжетные события.

НЕВАЖНОЕ ВАЖНО!

ДОСЬЕ НА FAR CRY 2

- **Разработчик:** Ubisoft Montreal
- **Издатель:** Ubisoft
- **Дата релиза:** октябрь 2008 года
- **Продолжительность разработки:** 43 месяца
- **Размер команды:** 265 человек

В Far Cry 2 содержится 2 миллиона строчек кода. За те три с половиной года, что создавалась игра, над ней потрудилось огромное количество людей. В первый год разработки команда насчитывала 65 человек, включая тестеров, а в третий – уже 265. Казалось бы, рабочих рук более чем достаточно. Но нет, в случае с проектами подобного масштаба трудно держать все под контролем и ни о чем не забыть. Игроделы признают, что отношения между главным героем и его приятелями раскрыты крайне плохо. Это привело к серьезной проблеме: когда партнера ранят в бою и нужно решать, спасать ли бедолагу или позаботиться о себе, перед геймером не встает трудный моральный выбор. Ему попросту плевать на «приятеля». Это чужой человек. Все получилось бы иначе, если бы проработке характеров персонажей было уделено больше внимания.

Другая беда Far Cry 2 – анимация.

– Долгое время у нас в команде вовсе не было человека, отвечающего за анимацию, – признается Клинт Хокинг (Clint Hocking), креативный директор Far Cry 2. – Ubisoft работала над несколькими играми, где почти все держится на анимации: Assassin's Creed, Prince of Persia... А Far Cry 2 – шутер от первого лица, и нам казалось, что для нас анимация менее важна. Даже когда разработка игры была в полном разгаре, анимацией занимался человек, привлеченный со стороны, – Жиль Монтейл (Gilles Monteil) из команды Splinter Cell: Conviction. Он мог уделять Far Cry 2 только пару часов в день. Естественно, подобный подход не пошел игре на пользу.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: Tomb Raider: Legend

Изменения в метрике, принятые в середине разработки, здорово осложнили всем жизнь. Казалось бы, что такого, если чуть-чуть изменить длину прыжка героини? А вот что – Лара Крофт из акробатки превращается в неуклюжую тетку. Она то недопрыгивает до нужной точки, то перелетает ее. Дизайнеры и художники выпили бассейн кофе, переделывая локации под новые параметры.

БАЛАНС – ЭТО ЗАКОН

ДОСЬЕ НА «ORDER OF WAR. ОСВОБОЖДЕНИЕ»

В самом начале разработки стратегии Order of War возникла проблема выстраивания баланса уязвимости юнитов. Балансы были выстроены очень четко: каждый отдельный юнит более эффективен против другого вида юнитов и, соответственно, менее уязвим. Но такой подход себя не оправдал, поскольку зачастую один-единственный пехотинец особого рода войск мог остаться в живых, даже если в него попадал танковый снаряд. Пришлось корректировать баланс в угоду реалистичности.

– Другой забавный баг, связанный с балансом, мы прозвали «Чак Норрис», – рассказывает директор по маркетингу белорусской студии Wargaming.net Майк Белтон (Mike Belton). – При тестировании пехоты в одной роте обнаружился пехотинец, у которого был очень большой уровень жизни, и по сравнению с другими юнитами пехоты он казался неуязвимым. Забавно смотрелось: весь отряд пал смертью храбрых, и лишь один «Чак Норрис» носится по полю и забрасывает танки гранатами.

Иногда возникали проблемы с картами. При неправильно прописанных высотах солдаты проходили реку по мосту, как будто по дну. А один танк в роте, когда из его поля видимости пропадали вражеские юниты, прекращал выполнять команды и демонстративно разворачивался. За нарушение субординации все танки скопом начинали палить по «своему» и уничтожали его. Оказалось, это была ошибка программистов.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: Neverwinter Nights

Как известно, в основе этой RPG от канадской BioWare лежат правила настольной игры Dungeons & Dragons. К сожалению, их «вмонтировали» довольно поздно, что породило массу проблем. Разработчики не учли: минимальные изменения правил могут иметь неожиданные последствия. Проверки и перепроверки съели не один месяц. Не удивительно, что Neverwinter Nights ваяли почти пять лет.

- **Разработчик:** Wargaming.net
- **Издатель:** Square Enix
- **Дата релиза:** сентябрь 2008 года
- **Максимальное количество юнитов в вашей армии:** 1000
- **Любопытный факт:** саундтрек написал знаменитый Джереми Соул (Jeremy Soule)

ХОЧЕШЬ СДЕЛАТЬ ЧТО-НИБУДЬ ХОРОШО...

ДОСЬЕ НА SAM & MAX: SEASON ONE

- **Разработчик:** Telltale Games
- **Издатель:** JoWooD Productions
- **Дата релиза:** октябрь 2006 – апрель 2007 года
- **Количество эпизодов игры:** 6
- **Новое ритейловое имя:** Sam & Max Save the World

Хочешь сделать что-нибудь хорошо... сделай сам, а не обращайся к аутсорсерам. В Telltale Games это правило хорошо усвоили. Работая над Sam & Max, адвенчурой, выходящей поэпизодно, руководство студии набрало контрактников по всему миру. И потом пожалело.

– Приходилось тратить много времени на разъяснения, что конкретно нам нужно, – рассказывают в Telltale Games. – График выпуска эпизодов Sam & Max был очень строгий, мы почти не имели времени на переделки, если кто-то из аутсорсеров плохо выполнял свою работу.

Telltale столкнулась даже с прямым обманом. Так, одна студия пообещала предоставить разработчикам для выполнения заказа свою лучшую команду. Однако после того, как документы были подписаны, на Sam & Max поставили вторую команду, team B. Ее работа не выдерживала никакой критики.

– Ужасно трудно общаться с контрактниками с другой стороны планеты, – вспоминают в Telltale. – У нас глубокая ночь, у них – разгар рабочего дня. В результате разговор на десять минут выливался в двухдневную переписку.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

– Мы знали, что работа с аутсорсерами потребует времени, но не предполагали, что так много, – вспоминает Алекс Серопян (Alex Seropian), глава Wideload Games (недавно куплена компанией «Дисней»). – У нас не хватало продюсеров, а наши художники были слишком заняты своей работой, чтобы еще и оценивать труд контрактников и давать советы. Если не назначить ответственных за взаимодействие с аутсорсерами, заметная часть их трудов останется невостребованной. Сейчас у нас есть небольшая команда, занимающаяся только контрактниками.

ЛЮДЯМ НУЖНА СТАБИЛЬНОСТЬ

ДОСЬЕ НА SAINTS ROW 2

- **Разработчик:** Volition
- **Издатель:** THQ
- **Дата релиза:** октябрь 2008 года
- **Предолжительность разработки:** 39 месяцев
- **Размер команды:** 104 человека

Экшн Saints Row 2 – большая игра. Настолько большая, что студия Volition привлекла для работы над ней четыре компании-аутсорсера. И все равно команда с большим трудом справилась с поставленными задачами. Продюсер Saints Row 2 Грег Донован (Greg Donovan) винит во всем слабую подготовку к запуску игры в производство и чрезмерный масштаб проекта. Многие сотрудники студии не понимали, какой должна быть Saints Row 2, и импровизировали на свой страх и риск. А количество запланированных фич оказалось столь велико, что в конце концов пришлось безжалостно вырезать самые непринципиальные, но трудоемкие. В студии ввели часы покоя: время, когда ребят, трудящихся над важными задачами, нельзя было беспокоить ни по какому вопросу. «Стахановцы» вместо лишнего выходного получали дополнительную работу, что, конечно же, никого не стимулировало.

Главной же головной болью в Volition стала… нестабильность Saints Row 2.

– Вплоть до последних месяцев разработки в игру нельзя было поиграть и двух часов, чтобы не нарваться на критическую ошибку, – рассказывает Грег Донован. – Господи, как это раздражало! Причины? Где-то что-то не предусмотрели, где-то подправили дизайн, не подумав о последствиях, где-то напортачили новые сотрудники команды… Поскольку работы было много, мы не думали о стабильности. Нас заботило лишь, как бы поскорее изготовить нужное количество контента и добавить заявленные фичи. Мы разрабатывали не вглубь, а вширь. За это и поплатились. Спешка всегда ведет к нестабильности. Программисты не справлялись со шквалом ошибок, из-за этого тормозилась работа тестеров. Пришлось увеличить количество программистов, добавив людей из других наших команд. Только так, с большим трудом удалось решить проблему.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: TimeShift

Шутер TimeShift пережил три переноса даты релиза, три перезаписи озвучки, три переделки сюжета, смену издателя и множество других «катастроф». Игру разрабатывали больше четырех лет, и все равно протестировать все как надо не получилось. Особенно тяжко пришлось с мультиплеером. «Все проблемы, которые были в однопользовательском режиме, теперь умножались на 16, – рассказывает Андрей Ионес, глава питерской Saber Interactive. – Хотите протестировать стабильность? Производительность? Работу с пропускной способностью? Отлично, осталось только найти 16 человек, которые будут готовы тестировать по запросу, в идеале находящихся в разных офисах (Петербург, Нью-Джерси и Лос-Анджелес), убедиться, что у них одинаковая версия билда, и выполнить тестирование».

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ

ДОСЬЕ НА STRANGLEHOLD

Верите или нет, но изначально Stranglehold задумывалась как игра с открытым геймплеем в духе Grand Theft Auto. Однако спустя полгода после начала разработки команда осознала: создание проекта подобного масштаба будет слишком долгим, сложным и рискованным. Было решено уменьшить собственные запросы. Но в списке фич по-прежнему оставались активное взаимодействие с окружающим миром, управляемый игроком транспорт, многопользовательский режим...

– Лишь спустя год мы признали, что, если сохраним все это в игре, сильно пострадает общее качество проекта, – говорит Брайан Эдди (Brian Eddy), креативный директор Midway Chicago. – Но мы не решились вырезать лишнее из игры. Только через два года мы наконец отказались от машин и мультиплеера.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: «Ведьмак»

– В самом начале нас не поджимали сроки, но при этом мы осознавали, что каждое, даже самое простое, решение через два года может оказаться неверным, что, возможно, приведет к огромным проблемам, издержкам или даже закрытию проекта, – говорит главный гейм-дизайнер «Ведьмака» Михал Мадей (Michal Madej).

И все равно CD Project не сумела предусмотреть все. Например, компании пришлось переработать систему боя, потому что первоначальная оказалась слишком сложной, и упростить алхимию в игре.

- **Разработчик:** Midway Chicago
- **Издатель:** Midway
- **Дата релиза:** сентябрь 2007 года
- **Продолжительность разработки:** 34 месяца
- **Размер команды:** 150 человек
- **Бюджет проекта:** десятки миллионов долларов

ПОИСК ПУТИ

ДОСЬЕ НА «КАЗАКИ: ЕВРОПЕЙСКИЕ ВОЙНЫ»

Одна из главных проблем, с которой столкнулись разработчики «Казаков», – это поиск пути. Бич RTS. Вспомните, сколько раз вы костерили игроделов, наблюдая, как юнит, посланный на помощь товарищам в битве, заблудился в трех соснах и никак не может сообразить, как ему выбраться из западни. В случае с «Казаками» обычные алгоритмы поиска, при которых карта разбивается на проходимые и непроходимые зоны и от точки исхода до точки назначения строится кривая, огибающая «непроходимости», не годились. В игре на одной карте сражались до 8 тысяч юнитов, и классическое решение обещало процессору мучительную смерть. Ну или в лучшем случае «тормоза». – Выйти из ситуации помог двухуровневый поиск пути, – рассказывает Сергей Григорович, глава GSC Game World. – Система работала следующим образом: чтобы найти путь, юниты искали кратчайший путь, а затем, когда входили в конечный район, проверяя прямые, которые связывали центры топологических зон, выбирали путь в указанную игроком точку, используя «точный» поиск (в рамках конкретной зоны карты. – *Прим. ред.*).

- **Разработчик:** GSC Game World
- **Издатель:** CDV Software Entertainment
- **Дата релиза:** март 2001 года
- **Продолжительность разработки:** почти четыре года
- **Первоначальный размер команды:** четыре человека

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: слишком много примеров
Серии Warcraft, Age of Empires, The Elder Scrolls, практически все MMORPG, включая World of Warcraft, – их разработчики вздрагивают от ужаса, услышав слово pathfinding. Можете загрузить эту ссылку (www.youtube.com/watch?v=Iw9G-8gL5o0) и вдоволь посмеяться.

КОГДА ВСЕ СЛИШКОМ ЛЕГКО

ДОСЬЕ НА GUN

- **Разработчик:** Neversoft
- **Издатель:** Activision
- **Дата релиза:** ноябрь 2005 года
- **Продолжительность разработки:** 24 месяца
- **Размер команды:** 72 человека

Ковбойский экшн Gun должен был стать хитом. Игру разработала именитая команда – Neversoft, издатель не пожалел денег на раскрутку. Релиз игры даже сопровождался скандалом (представители коренных народов Америки обиделись, что в игре разрешено (и даже нужно по сюжету) скальпировать индейцев). Как правило, подобные вещи идут на пользу продажам. Однако Gun ждал прохладный прием.

– Что может быть хуже, чем короткая игра? – спрашивает Чед Файндли (Chad Findley) из Neversoft. И сам же отвечает: – Только короткая и очень простая игра. У нас не было большого опыта в экшн-жанре, к тому же поджимали сроки. Мы предоставили геймерам самим решать, на каком уровне сложности они хотят играть. Не понимаю, что мы курили? Наивно просить геймеров оценить свой уровень, если они никогда не играли во что-то аналогичное. Рецензии показали, что многие выбрали неподходящий уровень сложности и остались недовольны. Это наша вина.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: Star Wars: Knights of the Old Republic

Когда RPG показали на выставке E3 2002, большинство геймеров не могли понять, как в нее играть. Они думали, что перед ними экшн, а не ролевка, и бездумно давили кнопки геймпада. «Из-за этого игра казалась очень странной, – вспоминает Рэй Музика (Ray Muzyka), глава BioWare. – Мы бились с этой проблемой «недопонимания» до самого конца разработки».

ДЕМОВЕРСИЯ МОЖЕТ БЫТЬ ЗЛОМ

ДОСЬЕ НА CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

- **Разработчик:** Infinity Ward
- **Издатель:** Activision
- **Дата релиза:** ноябрь 2007 года
- **Продолжительность разработки:** 24 месяца
- **Размер команды:** 100 человека

Call of Duty 4: Modern Warfare – невероятно успешная игра. Ее тираж перевалил за 15 миллионов копий, это до сих пор один из самых востребованных шутеров в онлайне. Критики и геймеры считают Modern Warfare подлинным шедевром. Однако почти идеальная игра, которую мы получили, рождалась в муках. Поначалу в шутере не было никаких русских, а герой сражался с плохо обученными солдатами на Ближнем Востоке. Пейзажи в пустыне однообразны, а ребятам из Infinity Ward были нужны разные декорации. Лишь спустя год после начала разработки родился сюжет о гражданской войне в России. От ряда миссий пришлось отказаться.

Однако главной ошибкой руководство Infinity Ward считает... выпуск однопользовательской демоверсии.

– Ажиотаж вокруг Modern Warfare накануне релиза был выше, чем по поводу других наших игр, – вспоминает главный дизайнер Call of Duty 4 Зид Рики (Zied Rieke). – Постоянно выходили статьи об игре, ролики в Интернете смотрели миллионы геймеров. Несмотря на все это, мы поступили так же, как и с предыдущими нашими играми: где-то за месяц до релиза выпустили демоверсию с одной миссией. Реакция геймеров ошарашила нас. Фэны были разочарованы! Они писали в интернете, что мы не смогли предложить им ничего нового, или даже утверждали, что наши прошлые игры были лучше. Лишь через несколько дней мы поняли, что пошло не так. В Call of Duty 4 разнообразный геймплей, и вас почти никогда не просят делать одно и то же дважды. Поэтому глупо было пытаться с помощью одной миссии представить публике целую игру. Мы не хотели отпугнуть фэнов и выбрали отрывок в духе Call of Duty 2. Если бы вовремя задумались, почему игры вроде Gears of War или Halo выходят без демоверсий и отлично продаются, мы бы поняли: в нашем случае демка скорее навредит, чем поможет.

ДРУГИЕ ИГРЫ С ПОХОЖЕЙ ПРОБЛЕМОЙ: Age of Empires

– Нам пришлось подготовить множество демоверсий для журналистов и различных выставок. Слишком много демоверсий! – вспоминают разработчики из Ensemble Studios, ныне уже закрытой. – Каждый раз, когда нужно было готовить демку, приходилось отрывать работников от текущих дел. Это очень мешало.

Редакция «РС ИГР» благодарит администрацию DTF.RU и лично Петра Шестакова за помощь в подготовке материала.

ГАЛЕРЕЯ

Автор:
Роман Епишин

1 Танки прорисованы вплоть до каждой заклепки.

2 Игровые модели сделаны на основе реально существующих боевых машин.

3 Залюбовавшись таким небом, можно и о сражении забыть.

МИР ТАНКОВ

Название «Мир танков» точно отражает суть онлайнового экшна, в котором игроки сходятся друг с другом в бескомпромиссных танковых сражениях. «Прокачивая» свои боевые машины на деньги, заработанные в боях, они объединяются в дивизии (местный аналог кланов) и устраивают грандиозные войны за территории. Закрытое бета-тестирование, начавшееся 31 января, собрало вдвое больше участников, чем планировали разработчики, так что свое отношение к амбициозному проекту аудитория высказала доходчиво. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** MMO/Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Wargaming.net
- **ИНТЕРНЕТ:** www.worldoftanks.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** дневники разработчиков

1 Меч – это, конечно, хорошо, но силы природы – круче.

2 Со скелетами в портянках драки обещают быть очень веселыми.

3 Новый старый принц выглядит серьезнее легкомысленного юноши из Prince of Persia образца 2008 года.

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

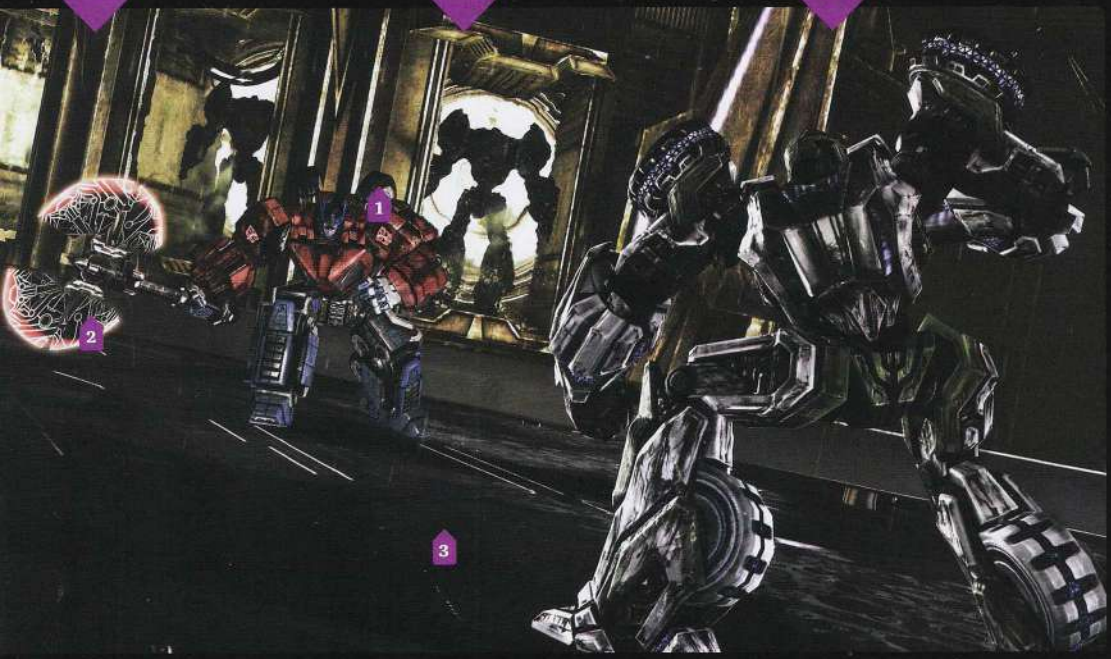
После интересного, но отнюдь не безупречного эксперимента по превращению Prince of Persia в рисованную восточную сказку, Ubisoft решила вернуться к истокам. Prince of Persia: The Forgotten Sands продолжает историю The Sands of Time и служит приквелом к The Two Thrones. По сюжету, принц приезжает в королевство своего брата, обнаруживает, что дворец осажден врагом, и, конечно, решает вмешаться. Справиться с неприятельской армией герою помогут силы природы, которыми он сможет управлять. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **ИНТЕРНЕТ:** www.princeofpersiagame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** май 2010 года
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Автоботы остаются автоботами – только машинки теперь футуристичные.

2 С чего бы железным фантастическим машинам браться за топоры? Но авторам виднее…

3 Все вокруг сделано из металла – такова планета Кибертрон.



TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

Продолжение приключений трансформеров представит старых героев в новом обличье. War for Cybertron покажет персонажей такими, какими они были до знакомства с человеческой техникой, внешний вид которой приняли, чтобы незамеченными пробраться на Землю. На этот раз действие происходит на планете Кибертрон, где роботы также трансформируются в различные боевые машины, только теперь они похожи не на обычные автомобили и самолеты, а на диковинные аппараты из фантастических фильмов. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** High Moon Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.highmoonstudios.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 Вот чего всегда не хватало GTA, так это доброй зимы.

2 Такие мелочи, как мусор, оживляют виртуальный город.

3 Если убивать в игре копов, от погони оторваться будет крайне сложно.

MAFIA 2

Драматичностью и размахом Mafia 2 готова потягаться с самой Grand Theft Auto 4. На первый взгляд игры вообще отличаются лишь эпохами. Однако это не так – у авторов «Мафии» есть свои удачные задумки. Например, случайные побочные задания. Герой может встрять в разворачивающийся на его глазах конфликт и разрешить его тем или иным способом. Недостатка в подобных ситуациях не будет: не полагаясь всецело на AI, разработчики наводнили виртуальный город интересными скриптовыми сценками. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
- **ИНТЕРНЕТ:** www.2kgames.com/mafia2
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** превью в №8 (68)

1 Помимо винтовок в игре будут стационарные пулеметы.

2 Враг сможет нападать прямо через врата.

3 Снайпер пригодится в любой команде.

STARGATE RESISTANCE

Компания FireSky вознамерилась выжать все соки из бренда Stargate. Вслед за MMORPG Stargate Worlds она анонсировала сетевой шутер от третьего лица Stargate Resistance. «Особенности» игры вполне предсказуемы: деление персонажей на классы – всего их шесть, несколько режимов, включая привычные Capture the Flag и Team Deathmatch, постоянно обновляющиеся списки лучших игроков… Сражаться друг с другом бойцы будут оружием, тщательно скопированным с образцов, показанных в сериале «Звездные врата». ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cheyenne Mountain Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.stargateresistance.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** не писали

1 В игре есть герои из разных миров LEGO.

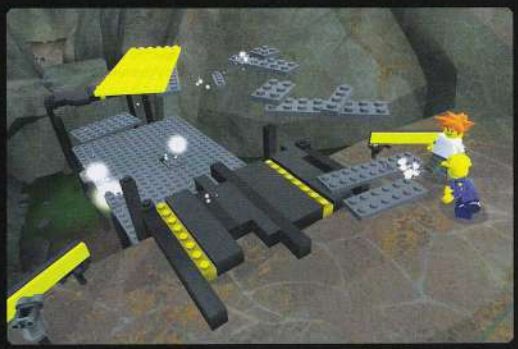
2 Все объекты собраны из деталей конструктора.

3 Игрок сам определяет облик персонажа.

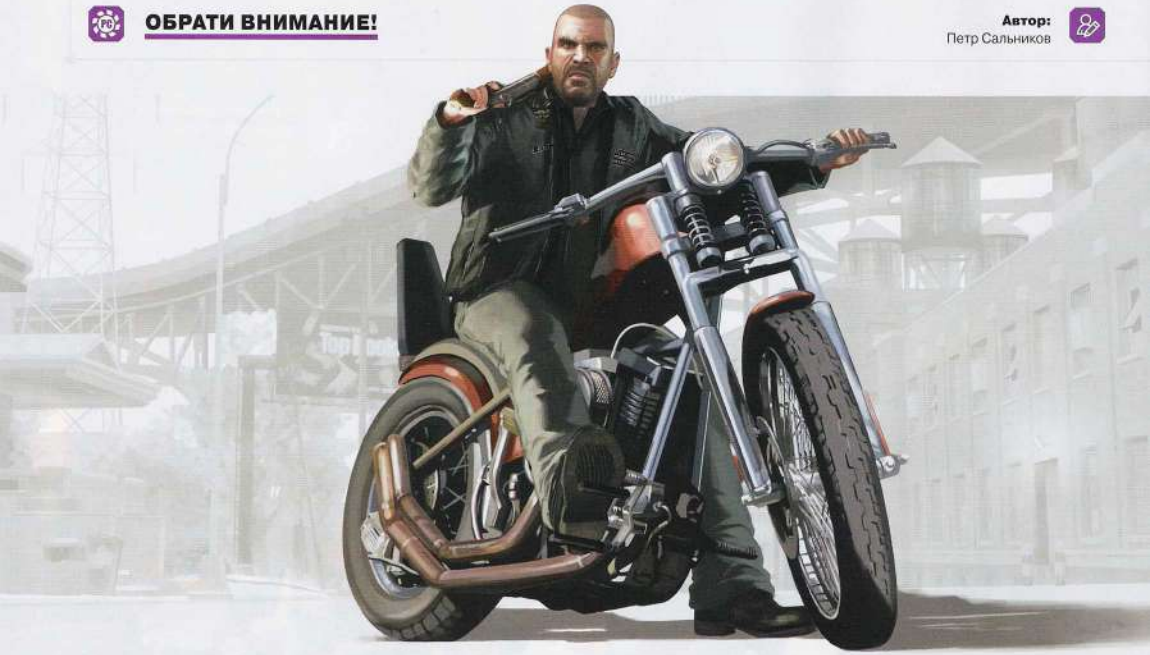
LEGO UNIVERSE

Компания LEGO не осталась в стороне от мирового прогресса: раз ММО-игры нынче в моде, ей во что бы то ни стало нужно было отметиться в жанре. Онлайновый экшн-конструктор LEGO Universe разрабатывает студия NetDevil. Опыта и уровней у героев в нем не предвидится, а сила персонажа будет зависеть от его оружия – купленного или добытого при выполнении квеста. Основой игры, конечно же, станет строительство собственных механизмов из деталей конструктора LEGO. Пользователи смогут соорудить любой объект. ■

- **ЖАНР ИГРЫ:** MMO/Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** NetDevil
- **ИНТЕРНЕТ:** universe.lego.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год
- **МЫ ПИСАЛИ:** Не писали



Автор:
Петр Сальников



- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity
- **ДАТА ВЫХОДА:** 30 марта 2010 года

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY

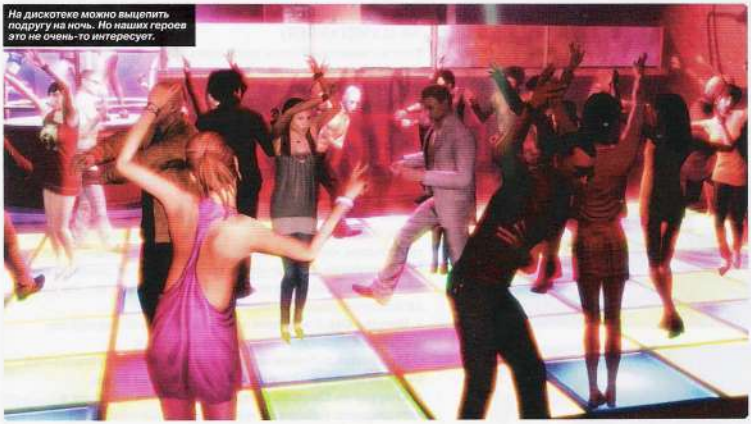
ГОЛУБАЯ УСТРИЦА

Два новых дополнения для культовой GTA4 предлагают взглянуть на мир игры глазами маргиналов – речь идет о байкерах и геях. «Эпизоды» уже доступны владельцам Xbox 360, а в марте появятся и на PC, причем будут изданы под одной обложкой. Такое соседство брутальных мужиков в косухах с утонченными педерастами оправданно: все они рано или поздно встретятся в баре «Голубая устрица».

Первый эпизод, The Lost and Damned, расскажет историю о байкере Джонни Клебитце (Johny Klebitz), лидере группировки The Lost. Завязка традиционная: парни пили пиво, курили траву, катали телочек на своих «чопперах», но потом из тюрьмы внезапно вышел Билли, бывший лидер банды, и со словами «распустились без царя совсем» решил взять быка за рога, насаждая старые порядки расслабившимся бездельникам. Тут налицо конфликт поколений: отцы хотят крови и города в огне, как в лучшие времена, дети же считают, что шестидесятые, на минуточку, давно миновали, и нет ни-

Уничтожить байкера в режиме Chopper vs. Chopper надо любой ценой. И черт с ними, с этими таксистами!

Справа, кажется, Сергей Зверев.



На дискотеке можно выцепить подругу на ночь. Но наших героев это не очень-то интересует.

какой нужды вновь заниматься грабежами и разбоем.

Так или иначе, Билли провоцирует раздор между The Lost и другой влиятельной байкерской бандой – The Angels of Death, и на какое-то время забытая вражда между ними вспыхивает с новой силой.

МЫ ЗНАКОМЫ

Самое интересное в дополнении The Lost and Damned – не новые пушки, тачки и миссии (хотя и этого тут будет навалом), а то, как элегантно авторам удалось увязать сценарий отдельной, по сути, игры со сценарием оригинальной GTA 4. Сюжетные линии перекрещиваются постоянно: еще в самом начале, в заставочном ролике, мы увидим Нико Беллика, поливающего матом проезжающую мимо него банду головорезов в черной коже; чуть позже выяснятся детали некоторых эпизодических, проходных, казалось бы, заданий из оригинальной игры, откроются новые подробности происходящего. Именно таким образом достигается эффект живого, целостного мира; добиться такого результата – немыслимый труд, но разве можно ожидать от Rockstar другого?

GET YOUR GUN

Если говорить о несюжетном содержимом игры, то и здесь есть чем потешить свои девиантные наклонности: несколько новых видов оружия, среди которых ручной однозарядный гранатомет, скорострельный автоматический дробовик (в фаааарш!) и обрез двустволки. Последнюю, кстати, можно будет использовать, находясь в седле, что делает старую добрую двухзарядную игрушку незаменимой во время байкерских заездов: мотоциклист, в отличие от водителя автомобиля, не защищен со всех сторон

Двустволка все-таки оружие выбора. С пистолетом такого не натворишь.

СЕПУЛЬТУРА ГЕЙ-КУЛЬТУРА!

В The Lost and Damned разработчики обновили еще и радиостанции: по Liberty City Hardcore и Liberty Rock теперь будут крутить больше треша, ада и угара, например!

К тому же на станции LCHC появится новое радиошоу, ведущим которого станет Макс Кавалера, бывший гитарист и вокалист знаменитой группы Sepultura.

ФАКТЫ: **6** новых многопользовательских режимов | **1** новая радиостанция | **13** новых видов оружия

Такая вот мягкая посадка – большая удача.

Многопользовательская игра, судя по всему, будет более чем веселой.

ЗА КАМПАНИЮ

Вместе с одиночной игрой дополнения обновят и многопользовательский режим. The Lost and Damned насчитывает шесть довольно интересных режимов:

1. Witness Protection. Игроки делятся на две команды: задача первой – уничтожить автобус, везущий условных свидетелей в полицейский участок, цель второй – защищать этот автобус.

2. Race. Гонка на мотоциклах с возможностью драться, не слезая с верного коня: бейсбольные биты и прочее дубье – в помощь. Прямо как Road Rash в детстве!

3. Lone Wolf Biker. Свободный режим, похожий на Mutant из Unreal Tournament 2003: одному из игроков присваивается статус, грубо говоря, «овцы», а остальные становятся «волками», до тех пор, пока кто-то не убьет «овцу». Убийца сам тут же становится жертвой, и погоня продолжается за ним. Побеждает тот, кто дольше всех продержался в статусе храбрых «овцы».

4. Own the City. Этот режим пришел прямиком из San Andreas: необходимо захватить город сектор за сектором.

5. Club Business. Точная копия режима «Мафия» из оригинальной GTA 4, но на этот раз в заезде участвует восемь игроков.

6. Chopper vs. Chopper. Соперничество пилота вертолета и мотоциклиста: байкер едет через контрольные точки, а игрок на вертолете пытается его уничтожить.

В The Ballad of Gay Tony также появятся кое-какие обновления многопользовательской игры, но они, по большому счету, коснулись лишь уже существующих режимов: появились новые занятия – например, можно будет устраивать чемпионаты по бейс-джампингу или гонки на усовершенствованных автомобилях.

МЫ УВИДИМ НИКО, ПОЛИВАЮЩЕГО МАТОМ ПРОЕЗЖАЮЩУЮ МИМО НЕГО БАНДУ ГОЛОВОРЕЗОВ.

прочным кузовом, так что, как говорится, «один выстрел – один труп».

С обновкой по части транспорта тоже все в полном порядке: поскольку игра у нас про байкеров, разработчики добавили около двадцати новых моделей двухколесных стальных друзей. Ассортимент новинок в The Lost and Damned, как видишь, – широчайший.

НЕЖНЕЕ, ЕЩЕ НЕЖНЕЕ

С The Lost and Damned в игру наконец-то придет очень важное изменение игровой механики: теперь во время миссий будут доступны контрольные точки, в которых станет происходить автоматическое сохранение игры. Ни для кого не секрет, что чем дальше вглубь сюжета, тем сложнее квесты, и тем сильнее бесит необходимость ехать в нужное место через весь город, если во время задания главного героя или кого-то из ключевых персонажей догнала шальная пуля. Так что, ура, – Rockstar нашли еще один способ сберечь наши нервные клетки.

ГОЛУБАЯ ЛУНА...

В The Ballad of Gay Tony нам снова дадут ощутить профессионализм сценаристов: игра начнется с уже известной сцены ограбления банка Нико Белликом и его ирландскими друзьями, только на этот раз игроки увидят происходящее глазами Луиса Лопеса (Luis Fernando Lopez), соратника Энтони Принса (Anthony «Gay Tony» Prince). Именно Лопес лежал на полу рядом с неугомонным членом стрелкового клуба, которому взбрело в голову оказать сопротивление грабителям.

Это дополнение расскажет историю о том, как нелегко выжить в Либерти-Сити, если ты простой парень нетрадиционной сексуальной ориентации: Тони владеет несколькими ночными клубами и, совершив несколько деловых ошибок (очевидно, не ответив взаимностью), попадает в сложную ситуацию с русской мафией. Задача Лопеса – не дать поганым коммунистам прибрать к рукам бизнес начальника: в конце концов, Лопес многим ему обязан, ведь именно Принс помог Лопесу подняться на ноги.

♥ «– Ты разнес полквартала! – Да он и так разваливался...»

...ГОЛУБА-А-А-Я...

Одно из ключевых нововведений в The Ballad of Gay Tony – это возможность пройти заново уже завершенные миссии, как в Manhunt.

Он как бы говорит нам: «отстань».

Наряду с этой особенностью новое дополнение показывает несколько серьезных новшеств в плане техники: например, теперь можно будет установить в автомобиль систему закиси азота и гонять по улицам города так, что ни один полицейский патруль не догонит. Другое дело, что управлять машиной на запредельных скоростях довольно сложно, поэтому не стоит рассчитывать на то, что закись азота – это универсальный ключ к решению любой дорожной проблемы. Про баланс разработчики не забыли.

Для любителей особо острых ощущений Rockstar North добавили в игру парашют, и теперь, помимо выполнения заданий, в которых он необходим, можно будет развлечь себя бейс-джампингом.

Вообще, в смысле досуга в «Балладе» будет из чего выбрать: управление клубом, подпольные бои, дискотеки и еще вагон маленьких радостей, разнообразящих сюжетную линию.

Время, которое потребуется на прохождение грядущих игр, – около десяти часов на каждую, в зависимости от того, насколько ты будешь сосредоточен на сюжете: если предпочтешь испытать все (ладно, почти все, – совесть у разработчиков все-таки есть) радости жизни, доступные гламурным членам высокого общества, то снова надолго увязнешь в Либерти-Сити. Главное, чтобы все эти ночные свистопляски никак не отразились на твоей психике, а то опять в газетах напишут про вредные игры. ■

ГУЛЯТЬ ТАК ГУЛЯТЬ

Консольная версия The Lost and Damned не обошлась без приключений и скандалов: компания Common Sense Media, занимающаяся рейтингованием видеоигр, отметила, что новое дополнение для GTA 4 – «еще более неоднозначная игра, чем все предыдущие в серии». Дело в том, что в одной из сцен на экране появляется голый мужик, причем показывают его вовсе не сзади. Останется ли этот момент в PC-версии – неизвестно.

НЕМЕЦКОЕ КАЧЕСТВО ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

SPEEDLINK

АУДИО

ПК АКСЕССУАРЫ

ИГРОВЫЕ АКСЕССУАРЫ

КАБЕЛИ И АДАПТЕРЫ

Спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru

Технологии, инновации и красота решений доступны вам!
SPEEDLINK® – крупнейший немецкий производитель аксессуаров для компьютеров, ноутбуков, игровых консолей. Продукция SPEEDLINK® представлена более чем в 30 странах Европы. Более 10 миллионов аудиосистем SPEEDLINK® и 15 миллионов игровых контроллеров SPEEDLINK® нашли своих пользователей. Теперь SPEEDLINK® представлен и в России. Оцените немецкое качество, дизайн и основательность в продуктах SPEEDLINK®.

Эксклюзивный дистрибьютор в России – компания Графитек. Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

www.speed-link.ru

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Рэй Музика (Ray Muzyka), основатель и президент BioWare

Автор: Александр Барышников

Из пасти дракона-призрака ощутимо разит.

DRAGON AGE: НАЧАЛО – ПРОБУЖДЕНИЕ

БИЛ-БИЛ, НЕДОБИЛ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Dragon Age: Origins – Awakening
ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: BioWare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: dragonage.bioware.com/awakening
ДАТА ВЫХОДА: 16 марта 2010

Неенаглядная и старательная BioWare под занавес 2009 года, похоже, изобрела специальный станок, выпускающий раз в два месяца по новой игре. В ноябре у них вышла Dragon Age: Начало, в январе случился Mass Effect 2, а в марте хочет появиться на свет «Пробуждение» – первое полновесное дополнение к Dragon Age: Начало.

Фраза «полновесное дополнение» прозвучала не зря: Bio-парни уже умудрились выпустить несколько добавок к Dragon Age: «Возвращение в Остагар», «Крепость стражей», «Каменная пленница» – но все они слишком уж коротки: на прохождение трой-ки мини-add-on'ов хватит и дня. Таких липутов не то что «полновесными», даже «дополнениями» называть стыдно. «Пробуждение», наоборот, грозится поразить нас своей протяженностью и, по утверждению разработчиков, сожрет намного больше времени, чем среднестатистическая современная игра.

События в дополнении разворачиваются спустя несколько месяцев после финальной битвы с мерзопакостным Архидемоном. Опохмелившись после грандиозного празднования победы и коронации нового правителя, разом погрустневшие граждане внезапно для себя обнаружили, что отродья тьмы после смерти своего предводителя расползаться по норам не торопятся и по-прежнему чинят беспредел. Более того, с мест поступают сообщения о появлении невиданных доселе вариаций нечисти: вновь прибывшие твари отличаются умом и сообразительностью, а также очень любят перетереть за жизнь. Откуда они такие взялись, никто понять не в состоянии, но в случившемся все почему-то хором винят неведомого Архитектора. Поиски этого самого Архитектора, сопровождаемые радостями общения с разнокалиберными монстрами, и станут первоочередной задачей игроков. Для борьбы с новоявленными тварями нам вновь придется втиснуться в шкуру Серого Стража. Для этого существует два способа. Во-первых, можно начать жизнь с чистого лица: место прежнего героя-драконоборца

Говорят, что даже у таких страхолюдин может быть богатый внутренний мир. Вот скоро и проверим, насколько он богатый.

Опыт подсказывает, что в конце длинного мрачного коридора сидит какая-нибудь особо мерзкая тварь.

Настоящему драконоборцу в мире Dragon Age всегда найдется занятие.

«ПРОБУЖДЕНИЕ» ГРОЗИТСЯ ПОРАЗИТЬ НАС СВОЕЙ ПРОТЯЖЕННОСТЬЮ И, ПО УТВЕРЖДЕНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ, СОЖРЕТ НАМНОГО БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ, ЧЕМ СРЕДНЕСТАТИСТИЧЕСКАЯ СОВРЕМЕННАЯ ИГРА.

ЛЮБИТЕЛЯМ ЯОЯ

Один из новых противников в «Пробуждении» – армированный огр, словно сбежавший из какого-нибудь аниме-сериала. Остается лишь гадать, где находится кузница, в которой штампуют такие доспехи.

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

Об этом, конечно, еще рановато говорить, но разработчики уже пообещали, что в Dragon Age 2 графика будет существенно улучшена. Между тем большинство игроков жалуется вовсе не на графику, а на управление и интеллект членов команды. Будут ли улучшены и эти составляющие, никто пока не знает. Когда ожидать выхода или хотя бы официального анонса второй части, тоже неизвестно.

займет новый – гастарбайтер с незапятнанным прошлым, сам родом из ближнего зарубежья. Во-вторых, разрешено продолжить игру своим персонажем из Dragon Age; при этом все ключевые события дополнения будут приведены в соответствие с теми решениями, что мы принимали во время прохождения оригинала. Это значит, что королем Ферелдена в «Пробуждении» станет тот, за кого мы голосовали в оригинальной игре, а благополучно укокошенные негодяи не вернутся в мир живых. Способ уничтожения Архидемона тоже сыграет свою роль в повествовании.

Новое приключение рассчитано на персонажей высокого уровня, поэтому если «импортный» герой вдруг окажется хиловатым, его тут же подтянут до 17 уровня. Помимо этого, при желании можно будет пройти переквалификацию – то есть «обнулить» весь накопленный опыт и перераспределить баллы навыков и умений заново. В любом случае, сразу же после начала игры нашего персонажа без промедлений назначат главнокомандующим Серых Стражей и отправят в провинцию Амарантин восстанавливать былую славу ордена. На помощь ему придут пятеро новых сопартийцев, а также вернется один из прежних друзей-однополчан. Из новых противников пока показаны лишь разговаривающая нечисть, огр-металлист, гигантская толстобрюхая паучиха, явно сбежавшая из толкиеновского «Властелина колец», и драконих-призрак, выжившая из ума по причине преклонного возраста. Максимально доступный уровень, что можно заработать, убивая всю эту ручащую пакость, колеблется около отметки в 30 единиц. Помимо совершения массы (не очень-то) добрых дел, фэнтезийные тимур-и-его-команда будут неоднократно оказываться в ситуациях, когда приходится делать непростой морально-этический выбор между двумя вариантами: неприятным и отвратительным – то есть сюжет строится в точности так, как это было в Dragon Age. Хэппи-эндами по-прежнему не пахнет, а большая часть событий завершится в соответствии с принципом меньшего зла. Поборники вселенской справедливости могут смело готовить носовые платки и оплакивать свое неизбежное грехопадение, как это регулярно делал Алистер. К сожалению, разработчики не спешат делиться подробностями игры, поэтому остается лишь гадать, насколько пагубно ее выход отразится на психике играющего населения. Есть, впрочем, хорошая новость: до релиза осталось всего ничего. ■

ФАКТЫ: **1** старый друг | **5** новых спутников | **30-й** уровень – предел развития персонажа

Автор:
Анатолий Сонин

LOST PLANET 2

ГЕРОИ В МАСКАХ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-16
- **ИНТЕРНЕТ:** www.capcom.co.jp/lostplanet/2/
- **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

Как думаешь, дорогой читатель, какой сериал Capcom у современных японцев самый популярный? Подсказка: это не Resident Evil, не Street Fighter и даже не Devil May Cry. На родине компанию любят за Monster Hunter, кооперативный консольный экшн, в котором группы игроков расправляются с огроменными боссами.

Resident Evil успешно пережил вливание крови Monster Hunter – он получил возможность игры вдвоем и благополучно продался своими миллионными тиражами. Следующий на очереди к донору – Lost Planet. На этот раз одним переливанием не обойдутся: собираются пересадить жизненно важные органы, только лицо останется знакомым.

И СНИТСЯ НАМ НЕ РОКОТ КОСМОДРОМА...

Со времени выхода Lost Planet минуло три года по земному времени, на планете E.D.N. III с тех пор прошло уже десять лет. Обстановка на «потерянной планете» изменилась – расцвели яблони и груши, поплыли туманы над рекой, снег растаял. Но не везде, только в кое-каких

PC-ВЕРСИЯ

Пока игру называют консольным эксклюзивом, но скоро все может измениться. Факт первый: PC-версию игры как-то раз уже показывали прессе. Возможно, это был лишь промежуточный билд, для внутреннего использования. Но у нас есть второй факт: в январе 2010-го американское агентство ESRB выдало возрастной рейтинг Lost Planet 2 не только для PS3 и Xbox 360, но и для компьютера. И это уже хороший знак, за которым обычно следует официальный анонс.

Новая версия движка отлично справляется с открытыми уровнями и большими боссами...

...но обычные персонажи детализованы не так хорошо, как в Resident Evil 5.

ДВИЖОК

Примерно такую картинку видят сотрудники Capcom, когда они работают с движком MT Framework 2.0 – на нем и строится Lost Planet 2. Это самая последняя версия технологии: и Resident Evil 5, и Devil May Cry 4 создавались на более ранних сборках. Многие объекты и материалы в Lost Planet 2 остались на уровне прошлых творений Capcom, но кое-где заметен прогресс. Растения, например, правдоподобно реагируют на движения персонажей, а трава колышется при взрывах и просто дуновениях ветра.

Главные герои не стесняются бегать в масках – имен и биографий у них все равно нет.

В кишечнике огромной саламандры нужно не только бить по уязвимому месту, но и отстреливаться от мелких Акридов-паразитов.

В ТРОПИЧЕСКОМ КЛИМАТЕ, КАК ГОВОРИТ ПРЕСС-РЕЛИЗ, «ПРОСНУЛИСЬ ОТ ДОЛГОГО СНА» НОВЫЕ ВИДЫ ЧУДОВИЩ.

регионах. Те из читателей, кто самоотверженно прошел первую часть, сейчас, наверное, радуются за Уэйна и его товарищей – мол, получилось-таки у повстанцев растопить льды. А вот и нет, ничегошеньки у них не вышло. Судьба героев оригинальной игры пока от нас скрыта, а причины потепления объясняются загадочно. Оно произошло «в результате сложных взаимодействий Акридов категории G с подземными резервуарами T-ENG». Это если верить закадровому голосу в трейлере. Стоило ли, спрашивается, надрываться в оригинальном Lost Planet, если в сиквеле все проблемы решаются путем «сложных взаимодействий»?

Тут, кажется, нужны пояснения для новоприбывших и давно забывших: Акриды – это такие гигантские насекомые, которые много лет мешали людям заселить E.D.N. III. А T-ENG – это «термоэнергия», специальный ресурс, который помогает живности планеты выживать в холодных условиях. В первой части ресурс этот был важен и для игрока: приходилось собирать упаковки T-ENG с трупов убиенных насекомых, чтобы потом не загнуться на морозе. Теперь функция энергии меняется: она становится топливом для некоторых роботов и кое-какого оружия.

...НЕ ЭТА ЛЕДЯНАЯ СИНЕВА...

Вопреки прогнозам оптимистичных ученых из первой игры, потепление не сделало планету пригодной для заселения. Все наоборот: в тропическом климате, как говорит пресс-релиз, «проснулись от долгого сна» новые виды чудовищ. Теперь Акриды еще больше, еще сильней, но чуть менее насекомые – среди них, например, числится большая саламандра и такая же крупная лягушка-убийца. А нам что? Нам все нипочем: драться теперь нужно в отрядах по четыре человека, а так мы и Годзиллу завалим.

Идеология кооперативной игры окончательно поглотила умы сценаристов: нет теперь ни главных героев, ни даже внятной длинной кампании. Вместо этого предлагают шесть коротких сценариев, связанных между собой, но независимых

ФАКТЫ:

4 человека могут проходить кампанию вместе

10 лет прошло со времени событий первой игры

2 бойца из Gears of War придут на подмогу

по сути. Все эти мини-истории обещают свести в одну концовку эпического размаха, но осадок остается: Lost Planet 2 будет работать примерно как Left 4 Dead. В отличие от прочих кооперативных приключений, в здешней кампании еще и единых героев не будет: в каждом сюжете свой отряд «снежных пиратов». Название, кстати, прилипло: глупо быть «снежным пиратом» в пустыне, но именно так продолжают называть здешних повстанцев.

Драться придется и с пришельцами, и с обычными людьми.

Некоторым гигантам можно не только залезть внутрь, но и подняться на спину.

...А СНИТСЯ НАМ ТРАВА, ТРАВА У ДОМА...

Возвращаясь к героям: мало того что в каждой истории они разные, так им еще можно менять внешность. Налепить на четверку другие лица, сделать кого потолще, кого повыше – это раз плюнуть. А по мере игры станет открываться не только новое оружие, но еще одежда и мелкие аксессуары. Наплечных попугаев мы не ждем, но хотя бы повязку на глаз хотелось бы получить – пиратам, пусть и «снежным», без нее не полагается. Закупоривает эту, с позволения, «ролевую» систему возможность получать опыт – он присуждается за выполнение побочных заданий и в результате «определенных способов прохождения кампании». За получение ачивментов, видимо.

Вышла из Lost Planet 2, как видишь, чуть ли не онлайновая RPG. Только на самом деле это экшн, причем не обязательно онлайновый: рекомендуют играть с тремя друзьями, но в их отсутствие можно полагаться и на ИИ.

Боевая система заточена под кооператив: под полоской здоровья теперь отображается количество очков команды. Кто-нибудь из четверки умер – он тут же респаунится за углом, но у отряда отнимается 500 очков. Эти же 500 очков можно вернуть, если активировать на карте одну из точек с данными (Data Post). Линейка доползла до нуля – добро пожаловать в Game Over. Как понимаешь, при такой системе думать приходится не о своей шкуре, а об успехе команды. Кооперативные действия добавят на каждом углу. Например, в выставочной демке мы сражались с боссом-саламандрой. Один из игроков там должен был забраться в пасть чудищу и палить по светящемуся отростку внутри – затем отросток этот вылезает наружу, где его вновь обстреливают уже другие члены команды. Позже загадочный орган опять опускается в кишки и цикл продолжается. Очень интересная драка, жаль только, что команда регулярно путается в ролях: микрофон тут необходим.

...ЗЕЛЕНАЯ, ЗЕЛЕНАЯ ТРАВА

Прочитав все это, можно подумать, что от оригинального Lost Planet в сиквеле вообще ничего не осталось. Это неверно: ядро геймплея изменилось едва ли. Когда берешь в руки контроллер (а мы пробовали версию для Xbox 360 на E3 и на ИгроМире), чувство дежавю появляется немедленно. Анимация героев, стрельба, управление – все осталось прежним. Опять можно цепляться крюком за любую деталь уровня (и даже за монстров!), опять рекомендуется залезать в кабины Vital Suit. Они, кстати, представлены в необычайном ассортименте: будут и трансформеры, и самолеты, и машины, и футуристические ску-

Это чудище тоже придется убивать сообща: кто-то метится в уязвимые точки на теле, кто-то управляется с большой пушкой на поезде, кто-то эту пушку заряжает.

ПОТЕРЯННЫЕ ШЕСТЕРНИ

Как и в первой Lost Planet, в сиквеле авторы припрятали дополнительные костюмы для героев. Так, моделька злодея Вескера из Resident Evil раздается по предзаказам, а в версии для Xbox 360 (и PC, возможно, тоже) обещаны Маркус и Доминик из Gears of War.

теры. Некоторые VS теперь управляются не одним игроком, а сразу группой: как в симуляторе танка каком-нибудь. А иному роботу бойцы могут сесть на закрылки – ты ходишь, а друзья отстреливаются. Кооператив определенно украсит старый геймплей, остается надеяться только, что он сможет подружиться и с сюжетом. И еще одна маленькая сложность: PC-версия пока не анонсирована. Без паники, о консольных играх мы не пишем. Просто все указывает на то, что порт для ПК анонсируют со дня на день, – читай врезку на первой странице. ■

НЕТ ТЕПЕРЬ НИ ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ, НИ ДАЖЕ ВНЯТНОЙ КАМПАНИИ: ВМЕСТО НЕЕ ПРЕДЛАГАЮТ ШЕСТЬ КОРОТКИХ СЦЕНАРИЕВ.

сеть магазинов мультимедия

г. Москва ТРЦ "РИО"
Б. Черёмушкинская д. 1

г. Москва ТРЦ "РИО"
Дмитровское ш. д. 136а

г. Белгород ТРЦ "РИО"
Б. Хмельницкого д.164

г. Ярославь ТРЦ "РИО"
Московский пр-т д. 108

(495) 980-44-16

Медиа Стар

Реклама

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Студия EA DICE (мультиплеерная часть) – создатели серии Battlefield

Автор: Святослав Торик

MEDAL OF HONOR

СПЕЦНАЗ ПЕРВОЙ КАТЕГОРИИ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: EA Los Angeles, EA DICE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-32
ИНТЕРНЕТ: medalofhonor.com
ДАТА ВЫХОДА: Осень 2010

Отвечая на вопрос о том, основана ли история нового Medal of Honor на реальных событиях, исполнительный продюсер Грег Гудрич сказал следующее: «Medal of Honor – «исторический вымысел», который разворачивается на фоне настоящей войны в Афганистане. Это примерно так же, как выдуманная история «Спасения рядового Райна», рассказанная участниками Второй мировой».

На самом деле между строк вопроса был совсем другой интерес – каким боком разработчики планируют конкурировать с серией Call of Duty: Modern Warfare? Обращаться к реалиям текущей войны вредно для любого проекта, на это как бы намекает печальная судьба заживо похороненной Six Days in Fallujah. Так что вопрос был скорее риторическим – о том, что Medal of Honor переезжает из прошлого в настоящее, мы знали с самого начала. А еще мы знаем, что над проектом работают сразу две студии: EA Los Angeles отвечает за однопользовательскую кампанию, а EA DICE – за мультиплеер.

Вообще, выглядит подозрительно: именно EA LA вела сериал от самого начала (в те далекие годы она звалась Dreamworks Interactive) до провальной Medal of Honor: Airborne. С другой стороны, во главе как студии, так и нового проекта нынче стоят совсем другие люди – как следствие, кредитная линия доверия снова открыта. Ну а в EA DICE мы и не сомневаемся – эти парни знают, что такое настоящий военный мультиплеер.

M – НЕ ТОЛЬКО МЕДАЛЬ

О том, кто круче – «дельта», «котики», «альфа» или прочие техасские рейнджеры – спорят до хрипоты все мальчишки. Но недавно выяснилось, что самые крутые бойцы США служат в Подразделении 1-й категории (Tier 1). Именно их посылает военное командование на самые сложные, порой самоубийственные миссии. И это, кстати, абсолютная правда. EA LA особенно подчеркивает, что разработку консультирует самая настоящая группа из этого подразделения, так что все, что мы увидим на наших мониторах, вполне могло происходить в реальности. Все задания и сюжетные сценки создаются под присмотром этих опытных вояк.

Ход событий вернется к традиционному для серии приему: рассказ ведется от имени то одного, то другого бойца. Повоевать придется не только за «первую категорию», но и за их более приземленных братьев по оружию вроде тех же рейнджеров и морпехов. Различные взгляды сквозь прицел станкового пулемета, из-за «баранки» джипа, штурвала вер-

Если мужик в кресле мертв, то, скорее всего, он еще и заминирован. Будь начеку, боец!

Не факт, что дадут порулить вертолетом, – но хотя бы за пулемет посадят.

Технология вышибания дверей ногами согласована с представителями министерства обороны США.

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Морпехи, рейнджеры и так далее – это подразделения 2-й категории с довольно жесткими ограничениями на ведение силовых операций. А у подразделения 1-й категории никаких ограничений нет. Впервые информация об этом отряде специального назначения появилась в 1995 году. Бойцов тренировали на спасение заложников и, скажем так, непосредственное воздействие на враждебную цель. Физическое устранение, короче. Позже их полномочия расширились, а отвечать они стали исключительно перед верховным командованием – то бишь президентом США да министром обороны.

По соображениям секретности информация о подразделении 1-й категории скрывается столь тщательно, что даже возникают сомнения – действительно ли нам покажут реальные боевые действия лучших из лучших, или эти самые соображения секретности возьмут верх?

ПРОДЮСЕРОВ MEDAL OF HONOR МОЖНО ПОХВАЛИТЬ – ИМ УДАЛОСЬ НАЙТИ НЕЗАНЯТУЮ, АКТУАЛЬНУЮ НИШУ. СДЮЖАТ ЛИ?

толета и с водительского сидения квадбайка прилагаются. Обещают даже визуальное разнообразие – Афганистан ведь не из одной пустыни состоит.

А, ну и приятное известие – война таки станет войной. Уж не знаю, что там с оторванными конечностями и матюгами, но некоторые моменты игры вынудят EA пропечатать отдельную букву «М» на коробке с игрой. O tempora, o mores! В смысле, ура, товарищи!

РАЗВОД?

В принципе, суть проясняется – Вторая мировая как сеттинг исчерпала себя досуха. Идеи для геймдизайна уже сидели друг у друга на головах: Call of Duty: World at War местами перепевала мотивы первой части (снайперская дуэль, взятие Рейхстага). Call of Duty 2 в точности повторяла миссию про высадку на пляж Омаха из Medal of Honor (уровень в котором, в свою очередь, был создан под чутким руководством режиссера «Спасения рядового Райана»). Несколько странно, что разработчики обеих серий не пошли путем EA DICE и не обратили свои взоры на Вьетнам. Это, пожалуй, был второй по популярности сеттинг – теме посвящены около сорока игр.

Ну да ладно, настоящее так настоящее. Однако в «современных боевых действиях» нужно быть особенно осторожным: переложение реальных событий не приветствуется, толкового киноранчайза не было со времен Black Hawk Down, а бредятину про русских террористов лучше оставить Call of Duty и Tom Clancy's Ghost Recon. Так что, по большому счету, продюсеров Medal of Honor можно похвалить – им удалось найти незанятую, актуальную нишу. Другой вопрос – сдюжат ли?

СЛОН ПРОТИВ КИТА

Памятуя об откровенно вторичной кампании последнего Call of Duty и просто идиотской кампании предпоследнего (мнение автора, впрочем, может не совпадать с мнением редакции), хочется верить, что конкуренция, являющаяся неотъемлемой частью невидимой руки рынка, расставит все по своим местам. И Treyarch с Infinity Ward напрягут по второй извилине, и EA LA подтвердит, что есть еще порох в пороховницах студии, некогда работавшей с самим Стивеном Спилбергом. ■

♥ *Очень странно, что разработчики дали людям в гражданской одежде оружие американского производства. Неужто сюжет будет завязан на нелегальной продаже вооружения с армейской базы США местным талибам?*

ФАКТЫ: **1** категория подразделения основных героев | **15** порядковый номер новой игры в серии | **2010** год выхода, хотя игру наверняка перенесут

Автор:
Анатолий Сонин

DEAD SPACE 2

ИНЖЕНЕР-ПСИХОПАТ СПАСАЕТ САТУРН

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Visceral Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ИНТЕРНЕТ:** deadspace.ea.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** не позднее марта 2011

Нет в нашем прогнившем мире справедливости. Вот возьмем историю Electronic Arts: года до 2007 года компания успешно клепала ерундовые игры по кинолицензиям и набившие оскомину спортивные симуляторы, деньги гребла лопатой. А только массивный издатель переключился с количества на качество, как у них все начало из рук валиться: аналитики предрекают EA мрачное будущее, инвесторы советует вернуться к порочным практикам прошлого.

А виноват кто? Не злые корпорации, а мы с вами, потребители. Голосовать рублем нужно было не за FIFA с новой цифрой на конце, а за штуковины вроде Dead Space. Дорогая рекламная кампания и хорошие оценки в журналах игре не помогли: продажи оказались не слишком радужными – на всех трех платформах разошлось лишь миллион копий. Но EA не сдается, а собирается штурмовать рынок во второй раз. Теперь-то мы к ее сюрпризам хорошенько подготовимся.

РАСЧЛЕНЯТЬ С УМОМ

Три года прошло с тех пор, как на крейсере Исимура простой космический инженер по имени Айзек Кларк победил армию некроморфов. Победил – и стал межгалактическим героем: немногие видели космических зомби-мутантов и остались в живых. Со здоровьем у нашего инженера, правда, не все в порядке: его мучают галлюцинации. Сознание Айзека навсегда искорежила встреча с Маркером – это, если кто забыл, инопланетный артефакт, из-за которого некроморфы и появились. Поговаривают даже, что у обелисков этих есть разум: Красный Маркер ведь сам заставил Айзека вернуть себя на Аэгис VII. Сюжет в сериале запутанный, а мир хоть и вы-

ДРУГОЙ КОСМОС

Продукты Dead Space обитают не только на PC и консолях нового поколения, но также на Wii, телевизорах и бумаге. По игре вышел анимационный фильм и комикс – оба расширяют оригинальную историю и показывают события на Исимуре и Аэгис VII с иной стороны. Там раскрывают и кое-какие новые сюжетные подробности, так что фанатам рекомендуем ознакомиться. А для Wii в рамках сериала разработали рельсовый шутер с подзаголовком Extraction – говорят, игра вышла очень хорошей, а вот продалась она тухловато. Ее сюжет тоже тесно связан с историей первой части, а отголоски Extraction, возможно, найдутся и в сиквеле. Дело в том, что одна из тамошних героинь – девушка-исследователь с загадочным иммунитетом к воздействию Маркера – вылетела на ту самую станцию Спрол.

Зомби-школьники негодуют. Вот так, видимо, закончится наш визит в учебное заведение на Спрол.

Количество здоровья опять показывается прямо на костюме, без всяких меню.

глядит шаблонным, но устроен уникально. Из сиквела мы знаем только завязку: Айзек просыпается на больничной койке, на космической станции Спрол (Sprawl) – это не исследовательская база, а огромный мегаполис, построенный у одного из спутников Сатурна. Здесь есть церкви, школы, торговые центры, жилые кварталы – все как на Земле. Как тут герой оказался – загадка, зато задача его ясна как день: на станции начинается эпидемия, люди превращаются в некроморфов, а мы спасаем от них галактику. Будут, впрочем, и не зараженные граждане – с ними Айзек сможет общаться. Да-да, именно вести диалог. Обретя речь, инженер стал понаглее – глупые поручения он больше выполнять не будет, а решения на перепутьях теперь принимает сам, без советов по рации.

Где некроморфы, там и Маркер – по ходу сюжета герой попытается положить конец неизвестному пока плану правительства, связанному с артефактом. Причастность властей к обелискам афишировали давно: Красный Маркер из оригинальной игры был разработан именно по секретной программе людей.

РАСЧЛЕНЯТЬ С УДОВОЛЬСТВИЕМ

Если в первой части космическая мертвечина повергла Айзека в шок, то теперь герой встречает ее во всеоружии. Костюм у него на этот раз боевой, с двигателями на ногах и закрылками по бокам – это чтобы в невесомости драться было проще. Там можно в этот раз не просто прыгать с одной поверхности на другую, но свободно летать и отстреливаться в воздухе. Ну, то есть, в вакууме.

Как недавно признались сотрудники EA, оригинальная игра вышла, на их вкус, «слишком страшной». Люди в нее, мол, подолгу играть не могли – боязно им было. Так что теперь в межзвездный дом с привидениями завезли экшн, но в количествах умеренных. На одном уровне нас пугают и кусают, на другом мы сами гоняемся за злодеями с криками и отрубаем им руки-ноги. Расчленёнка, кстати, осталась единственной дорогой к победе, так что серьезных изменений в боевой системе не жди. Хотя арсенал, ясное дело, расширят: у Айзека, например, будет javelin gun – ружье, пуляющее во врагов копьями. Копьями этими космо-зомби можно пришпилить к стене, чтобы потом в спокойной обстановке разделать тушки. В боях пригодится и телекинез – он стал бодрее работать. Запустить в монстра каким-нибудь столом – теперь милое дело.

Уровни обещают большие и разнообразные, но об открытом мире, кажется, речи не идет. Продлить жизнь линейной игре сможет, разве что, многопользовательский режим, где расчленять получится уже своих друзей.

Ждать все это богатство к Новому году мы бы не советовали – похоже, игру задержат до весны 2011. «Как будет готова – выпустим», – говорят. Точим пока разделочные ножи и тренируемся на кошках. Эмм, на лягушках, я хотел сказать. ■

ЕСЛИ В ПЕРВОЙ ЧАСТИ КОСМИЧЕСКАЯ МЕРТВЕЧИНА ПОВЕРГЛА АЙЗЕКА В ШОК, ТО ТЕПЕРЬ ГЕРОЙ ВСТРЕЧАЕТ ЕЕ ВО ВСЕОРУЖИИ.

Стоит только разбить одно из окон на станции...

...и чудища без вопросов улетят в космос. Главное – успеть закрыть шлюз.

ФАКТЫ:

3 Маркера было обнаружено во вселенной Dead Space

2 игры уже вышло в сериале

26 век – период, в котором развивается история игры

ЗНАМЕНИТОСТЬ: Рон Гилберт (Ron Gilbert), гениальный сценарист и дизайнер, в прошлом приложивший руку к таким хитам древности, как Maniac Mansion, Zak McKracken, Monkey Island 1 и 2

Автор:
Александр Барышников

ЖАНР: Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: Hothead Games
РАЗРАБОТЧИК: Hothead Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ИНТЕРНЕТ: http://www.death-spank.com
ДАТА ВЫХОДА: 2010 год

Плоские деревья и лачуги, объемистые агрессивные курицы... Да это же репетиция драмкружка в совхозе «Заря».

DEATHSPANK

ШЛЕПНИ ЗЛО

Однажды проснулся и думаю: батюшки, сколько ж в мейнстриме ненаглядной игроиндустрии избыточной напыщенности. Гражданин Шепард третий год на сложных щах спасает вселенные; любимая игра депутатов ЛДПР торжественно рапортует о миллиардных сборах; хоть бы пошутил кто для разнообразия, невозможно же. Слава богу, не перевелись еще инди-деятели, готовые подтрунивать над окружающими нас безобразиями.

Заслуженный юморист игрофронта, чьи регалии кратко обозначены под плашкой «знаменитость», готовится разогнать угрожающе набрякшие тучи серьеза и киселью мглу пафоса уже в нынешнем году. Бить будет точечно – в спасителей человечества и романтиков levelup'а; для этих целей заблаговременно припасен сочащийся фирменным гилбертовским юмором боевито-ролевой проект с устрашающим названием DeathSpank. Кажется, это переводится как «Шлепок смерти». Идея игры впервые зашевелилась в голове Рона еще в 2004-м, когда маэстро работал над серией комиксов, где высмеивались грешки игровой индустрии. Один из центральных персонажей комикса – некий «заблудший, но небезнадежный герой» по прозвищу DeathSpank – получился настолько удачным, что не сделать игру о его похождениях было бы преступлением против юмора. Спустя шесть лет, истраченных на творческие муки, поиск единомыш-

HOTHEAD GAMES

Артель Hothead Games, по нечаянному признанию ее сотрудников, была создана, чтобы исполнить их заветную мечту... Мечту о том, как дружная команда из года в год будет выпускать одну и ту же игру про Вторую мировую и высадку в Нормандии. Однако что-то пошло не так, мечте не суждено было сбыться, и теперь Hothead Games вынуждена заниматься разработкой нетривиальных проектов, предназначенных для распутывания потенциальных инвесторов.

Путь нашему герою преградили неприступные картонные ворота...

Ни одна смешная игра не может обойтись без пиратов, поэтому здесь – целая пиратская бухта.

THE BARD'S TALE

Предыдущая попытка поглумиться на RPG-жанром была предпринята в 2004 году и называлась The Bard's Tale. Море иронии, замечательные диалоги и просто шикарная музыка захлебнулись под наплывом монстров, которых нужно было уничтожать в перерыве между шутками-прибаутками. Как следствие, игра в народ не пошла. Печально.

Только что силы Зла были строго наказаны! Вновь!

ленников, доведение консервативно настроенных издателей до предынфарктного состояния и собственно производство будущего эпического полотнища, команда разработчиков оказалась в шаге от релиза – стало быть, есть повод обсудить детали дела.

ПРЕДСТАВЬТЕ СЕБЕ

Новый проект Гилберта – это старик Diablo, которому вкатили лошадиную дозу Monkey Island. Главный персонаж – уже упоминавшийся ранее «заблудший, но небезнадежный герой», неугомонный вояка по прозвищу DeathSpank. Самопровозглашенный сеятель справедливости, охранник униженных и подавитель зла путешествует по миру в поисках могущественного артефакта под названием «Артефакт», продираясь сквозь орды разнообразнейших тварей (привет, Diablo), перешучиваясь с окружающей средой (привет, Monkey Island) и попутно решая зверские головоломки (привет, мигрень!). В определенный момент все идет не так, как задумано, артефакт «Артефакт» ускользает из геройских рук, и вышеперечисленные тяготы начинаются заново, но уже в утроенном размере. Процентное соотношение ребусов, монстров и юмора пока не разглашается, но хочется верить, что у Гилберта хватит творческого чутья, чтобы смешать все три компонента в правильной пропорции.

Окружающая среда, которую DeathSpank вынужден прочесывать в поисках «Артефакта», представляет собой бесшовный мир, щедро захламленный картонными декорациями, штуками, которые взрываются, и штуками, которые не взрываются. Ошарашенные очевидцы рассказывают, что топология мира далека от привычной – впору говорить не о земном шаре, а о земной трубке: если долго бежать в поперечном направлении, никуда не сворачивая, то обязательно вернешься к точке, с которой начал пробежку; если же бежать вдоль трубки, то можно добраться до торца локальной вселенной. Видимо, в качестве дополнительного издевательства над современными представлениями о мироустройстве к градиентному небу приколочены совершенно плоские облака с нарисованными завитушками.

Помимо монстров, этот вертеп населяют крайне эксцентричные персонажи, на чьих взаимоотношениях и строится сюжет игры, ставший основной гордостью команды. Гилберт даже уточняет: у нас, имейте в виду, не какой-нибудь там дурной видеоигровой сюжетец, а Настоящая История. Diablo-коренная часть игры, в свою очередь, нескромно вещает о тоннах металлолома, в который можно обрядить героя для пущей эффективности в злоборческом деле. И в каждой букве, в каждом байте – юмор. То, ради чего, собственно, все и затевалось.

БУДЕМ БРАТЬ

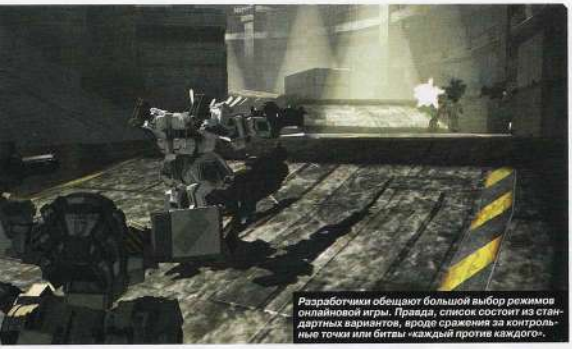
В качестве модели распространения игры разработчики изначально избрали «расчлененку» – они хотели выпускать и продавать свое детище по частям, отдельными эпизодами. Хотя в индустрии такая практика уже успешно обкатана, Hothead Games в последний момент решили от нее отказаться – теперь игра должна выйти одним большим куском. Искренне надеюсь, что будущее у DeathSpank будет радужным и наступит в самое ближайшее время – день в день с релизом полной игры. Очень не терпится отвесить крепкого шлепка мировому злу. ■

Если героя хорошенько тряхнуть, из него во все стороны посыплются эритроциты.

ГЕРОЙ ПУТЕШЕСТВУЕТ ПО МИРУ В ПОИСКАХ «АРТЕФАКТА», ПРОДИРАЯСЬ СКВОЗЬ ОРДЫ РАЗНООБРАЗНЕЙШИХ ТВАРЕЙ, ПЕРЕШУЧИВАЯСЬ С ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДОЙ И РЕШАЯ ЗВЕРСКИЕ ГОЛОВОЛОМКИ.

ФАКТЫ: **15** часов на прохождение | **100** видов монстров | **1** Артефакт

Автор:
Дмитрий Карасев



Разработчики обещают большой выбор режимов онлайновой игры. Правда, список состоит из стандартных вариантов, вроде сражения за контрольные точки или битвы «каждый против каждого».

После заполнения особого индикатора герой может активировать способность Edge mode – она замедляет время, повышает наносимый врагу урон и превращает игру в смесь «Матрицы» с «Трансформерами».

FRONT MISSION EVOLVED

БОЕВЫЕ РОБОТЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РАЗРАБОТЧИК:** Double Helix Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
- **ИНТЕРНЕТ:** www.frontmission-evolved.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2 квартал 2010 года

Год 2010 – время возвращения боевых роботов на PC. Казалось, эпоха MechWarrior ушла безвозвратно, а бывалые пилоты либо повесили униформу на гвоздь, либо перебрались на консоли. Но вот стало известно о возрождении «мехов», а Double Helix решила выпустить на PC свой новый проект Front Mission Evolved. И если с MechWarrior все понятно, то Front Mission – настоящая темная лошадка...

ЧТО ТАКОЕ ВАНЦЕРЫ И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ

Похоже, делать проекты по мотивам японских игр входит у Double Helix в привычку. Озадачив фанатов Konami спорной Silent Hill: Homecoming, американцы взялись за экшн по мотивам малоизвестного на Западе, но без пяти минут культового у себя на родине сериала Front Mission (см. врезку) от Square Enix. То, что исходный материал представляет собой пошаговую стратегию с элементами RPG, их нисколько не смущает. «Нам всегда казалось, что Front Mission не хватает динамичности», – утверждают разработчики.

Суть игры проста: тебе предстоит стать лидером небольшого подразделения пилотов, управляющих боевыми роботами, на местном наречии – «ванцерами» (сокращенное от «wanderpanzer» – «ходячий танк»). Просмотр роликов, знакомящих с ванцерами и с игрой в целом, оставляет двоякое впечатление. Многотонные машины с легкостью Лары Крофт снуют по развалинам Нью-Йорка, собирают разбросанные тут и там коробки с патронами и поправляют «здоровье» при помощи «лечебных» ящиков с запчастями. Зрелище, удовлетворительное для игры по мотивам «Трансформеров 3», но никак не для серьезного симулятора боевых роботов. Впрочем, если верить Double Helix, на деле все гораздо сложнее. Взять хотя бы самих

На последних скриншотах, взятых непосредственно из игры, Front Mission Evolved выглядит довольно бледно (в прямом и переносном смысле). Посмотрим, что будет в финальной версии.

Double Helix обещает возможность крушить детали пейзажа без зазрения совести. Возможно, это даже удастся использовать с выгодой для себя – например, упавшая стена погребет под собой вражескую технику.

роботов. Перед отправкой на очередное задание ты сможешь выбрать из довольно большого списка моделей, от юрких, но слабых разведчиков, до неповоротливых тяжеловесов. К тому же любого ванцера можно переодеть по собственному усмотрению. Хочешь – запасайся различными видами ракет и уничтожай противников издалека, хочешь – бери гигантский дробовик для близкого знакомства или вовсе лезвия для дуэли один на один. Плюс дополнительное снаряжение, начиная с двигателей, позволяющих парить над землей, заканчивая специальными захватами, позволяющими обездвижить ванцеры противника.

ЧЕТЫРЕ ВАНЦЕРИСТА БЕЗ СОБАКИ

Как и принято в серьезных симуляторах, повреждения в бою для каждой «части тела» ванцера рассчитываются отдельно. «Раненный» в ногу робот потеряет скорость, повреждение руки отразится на точности и скорости стрельбы. Правда, отстрелить ванцеру какую-нибудь конечность или хотя бы вывести ее из строя не получится. Несколько смущают и слова разработчиков о том, что роботы со временем смогут регенерировать полученные повреждения. Еще один немаловажный элемент Front Mission Evolved – твои товарищи по отряду. Каждый персонаж обладает собственным набором характеристик и талантов, которые развиваются по мере накопления боевого опыта. Наделены бойцы и личным мнением по поводу происходящего на поле боя. Командовать соратниками напрямую ты не сможешь – по крайней мере, прямых указаний «стой там – иди сюда» в игре не предусмотрено. Это, по мнению разработчиков, только добавляет игре стратегической глубины, ведь тебе придется просчитывать действия не только врагов, но и друзей. Ну и напоследок – небольшой сюрприз: немалую часть игры тебе предстоит сражаться вообще без ванцера. Double Helix собираются периодически выгонять героя из боевой машины, чтобы ты мог на собственной шкуре почувствовать, каково во время столкновений боевых роботов приходится пехоте.

МУЗА BATTLETECH

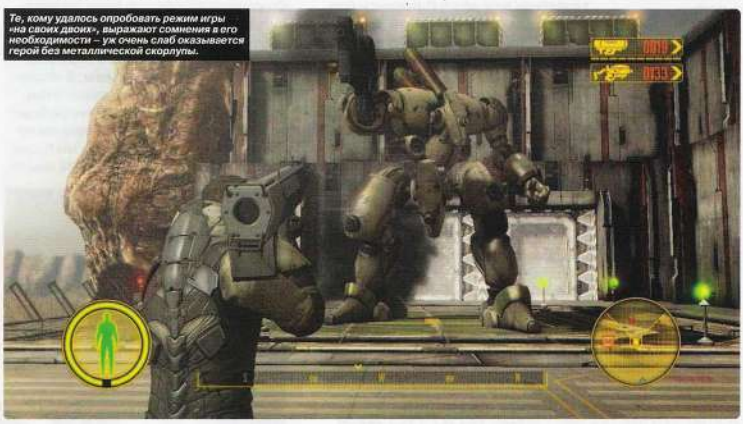
Square Enix, судя по всему, идеи Double Helix полностью одобряет. Разработка сейчас ведется совместными усилиями: японцы пишут музыку, рисуют CG-ролики и занимаются созданием сюжета. Double Helix отвечают за саму игру. Учитывая, что помимо SH: Homecoming в активе студии есть лишь посредственная бегалка-стрелялка G.I. Joe: The Rise of Cobra, консольное происхождение Front Mission Evolved внушает оправданные опасения. Будем надеяться, что Double Helix посетит муза из вселенной BattleTech и мы получим если не продолжателя дела MechWarrior, то хотя бы крепкий экшн «с уклоном в боевых роботов». ■

WHAT IS FRONT MISSION?

Самую первую Front Mission компания Square Enix (тогда еще Square Soft) выпустила в 1995 году. Игра не снискала особой популярности за пределами Японии, однако в Стране восходящего солнца у нее нашлось немало преданных фанатов. С тех пор вышло пять эпизодов, не считая различных «вариаций на тему» (под маркой Front Mission выходили и RTS, и шутер, и даже виртуальный тир).

Своей популярностью сериал во многом обязан проработанному игровому миру. Действие разворачивается в конце 21 – начале 22 веков. Все человечество разделилось на несколько глобальных альянсов, среди которых есть, например, Народная Республика Завтра (People's Republic of Zaftra), объединяющая страны Варшавского договора. Блоки находятся в состоянии холодной войны, пробуя силы в локальных стычках с участием подразделений ванцеров. Действие новой игры стартует в 2171 году в Нью-Йорке после того, как запуск первого в мире космического лифта был сорван атакой неизвестного отряда ванцеров.

НАПОСЛЕДОК – НЕБОЛЬШОЙ СЮРПРИЗ: НЕМАЛУЮ ЧАСТЬ ИГРЫ ТЕБЕ ПРЕДСТОИТ СРАЖАТЬСЯ ВООБЩЕ БЕЗ ВАНЦЕРА.



Те, кому удалось опробовать режим игры «на своих двоих», выражают сомнения в его необходимости – уж очень слаб оказывается герой без металлической скорлупы.

ФАКТЫ:

6 игровых локаций, в том числе разрушенный Нью-Йорк

4 вида оружия – стандартная грузоподъемность ванцера

30 процентов игрового времени ты проведешь вне кабины ванцера

Автор:
Александр Барышников

Средневековый вариант ионной пушки бьет с орбиты прямо в гущу врагов.

KINGDOM UNDER FIRE 2

I WANT MORE

- **ЖАНР:** Massive Multiplayer Online Action RTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Blueside
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **ИНТЕРНЕТ:** www.kufii.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2010 год

Давайте поговорим о корейцах. Например, вспомним, что их две разновидности – северные и южные. Южные массово рубятся в MMORPG и снимают телепередачи про StarCraft, а северные запретили друг другу Интернет и променяли демократию на идеи Чучхе. Еще корейцам несколько лет назад удалось запустить неплохую RTS-серию – Kingdom Under Fire, а в этом году они выпустят долгожданную вторую часть.

Kingdom Under Fire 2 будет массивной и многопользовательской – налицо явная недостача чучхеизма, зато много Интернета. По этим признакам мы можем заключить, что производством сиквела занимаются не северные, а очень даже южные корейцы. Получится ли у них достойная игра спустя несколько лет, затраченных на сомнительные попытки смастерить консольную стратегию? Сейчас попробуем разобраться.

ON

Итак, запоминаем: перед нами – не классическая RTS, а MMOARTS. Сложносочиненный жанр расшифровывается как многопользовательская онлайновая стратегия в реальном времени, да еще и с экшном в придачу. Это значит, что большую часть времени мы проведем в Сети, быстро и энергично отвешивая тумаки многочисленным живым противникам. Означенное безобразие будет происходить в интерьерах фэнтезийного квазисредневековья и станет живым олицетворением гнусных людоедских порядков, характерных для того времени. В частности, разработчики рассказывают о том, что площадь огромного ММО-мира будет поделена на регионы и застроена крепостями, за обладание которыми мы будем долго и упорно сражаться. Общий смысл

КОРЕЙСКИЕ ХРОНИКИ

Первая игра в серии Kingdom Under Fire вышла на ПК в 2001 году. Второе и третье «Королевства» были выпущены на совершенно античучхейской платформе Xbox – KUF: The Crusaders в 2004-м и KUF: Heroes в 2005-м. Четвертый выпуск с подзаголовком Circle of Doom пошел в продажу в 2007-м на Xbox 360. Последняя на текущий момент игра серии – пятая по счету, но вторая по номеру, будет мультиплатформенной – выйдет одновременно на ПК и на Xbox 360.

Чернокожая блондинка испугалась молний и собирается удрать куда глаза глядят.

БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ВРЕМЕНИ МЫ ПРОВЕДЕМ В СЕТИ, БЫСТРО И ЭНЕРГИЧНО ОТВЕШИВАЯ ТУМАКИ МНОГОЧИСЛЕННЫМ ЖИВЫМ ПРОТИВНИКАМ.

таков: чем больше земель и замков контролирует игрок-феодал, тем полнее его казна и, разумеется, тем больше средневековых бомжей примутся точить на него зуб. Поскольку размер армии напрямую зависит от получаемого дохода, то игрок, владеющий несколькими территориями и, соответственно, способный содержать сотню солдат, сможет успешно противостоять кучке голодранцев. В идеале должен получиться этакий круговорот феодалов в природе, в ходе которого никто не сможет толком насладиться мирной жизнью: безземельные игроки будут сбиваться в стаи, чтобы сообща раскулачить крупных землевладельцев, а те, в свою очередь, будут яростно защищать награбленное от босяцких посягательств.

При этом не стоит забывать про фирменную черту серии – экшн-режим, благодаря которому можно временно позабыть про стратегические задачи и лично поучаствовать в битве. Переключаемся на главного героя, переходим к виду от третьего лица, выхватываем меч из ножен и начинаем яростно рубить неприятельских вояк. Очень бодрит.

©2009 BLUESIDE Inc. ©2009 PHANTAGRAM Co., Ltd. All Rights Reserved

▲ *Одним махом семерых убивахом!*

▼ *Местная публика со сложными выражениями лиц готовится к отражению атаки.*

OFF

Любители offline-развлечений, не печальтесь – вы не забыты. Kingdom Under Fire 2, несмотря на свою нетрадиционную ММО-ориентацию, наделена однопользовательской кампанией, в ходе которой всяк желающий сможет ознакомиться с последними достижениями южнокорейского драматического искусства. Разработчики клянутся, что сюжет, повествующий о противостоянии трех рас – Альянса Людей, Темного Легиона и сомнительных Энкаблоссианцев, – крайне волнителен и способен затмить собой лучшие постановки театра Станиславского. С точки зрения игровой механики война в одно лицо представляет собой копию ММО-режима, только вместо живых противников вам будут противостоять управляемые компьютером бандиты. Цель игры в данном случае точно такая же: завоевать как можно больше регионов, штурмуя вражеские крепости и собирая налоги на содержание армии. Помимо этого, для каждого героя, управляемого игроком, будет заготовлена персональная линейка заданий, завязанная на прошлое персонажа и позволяющая поближе с ним познакомиться. Успешно выполняя эти квесты, герои будут получать опыт и обучаться новым полезным навыкам.

В заключение стоит, видимо, признать, что на бумаге Kingdom Under Fire 2 смотрится вполне привлекательно. Blueside с помощью выхода в онлайн стремится привлечь внимание новой аудитории, но при этом не желает терять уже наработанную фанатскую базу. Удастся ли разработчикам усидеть на двух велосипедах разом – узнаем уже в этом году. ■

РОДОВОЕ ПРОКЛЯТЬЕ

Есть мнение, что игровые консоли и жанр RTS друг другу, мягко говоря, не подходят. Для комфортной игры в классическую, полноценную RTS необходима мышь, чтобы резво щелкать по экрану, погоняя табуны юнитов. Геймпад такой возможности не предоставляет, поэтому консольные RTS намеренно упрощаются, события в них разворачиваются намного медленнее, экономика упрощена – словом, на фоне своих ПК-сестер они выглядят, как жертвы лоботомии.

ФАКТЫ: **3** расы | **150** лет прошло после событий KUF: Circle of Doom | **10** тысяч игроков на каждом сервере

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256 Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Командор Шепард – последний герой космической оперы
ПОХОЖЕ НА: Mass Effect, Star Wars: Knights of the Old Republic, Dragon Age: Начало, Gears of War

Автор:
Кирилл Перевозчиков

MASS EFFECT 2

ТЬМА, КОСМОС И ЗВЕЗДЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЖАНР:
Action/RPG
ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:
BioWare
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ИНТЕРНЕТ:
masseffect.bioware.com

Планеты и космические станции выглядят гораздо мрачнее, чем в первой части. Вместе с тем, BioWare удалось задействовать большее количество NPC-статистов, которые полностью озвучены и совершенно не обращают на нас внимание.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	10.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	10.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Роскошная графика и постановка диалогов, интересные и разнообразные миссии, захватывающая боевая система, исправление почти всех недостатков оригинала.

Даже 20 часов покажутся слишком короткими: после окончания сюжетной линии практически нечем заняться: почти все побочные квесты органично вписаны в сюжет игры.

ЛУЧШАЯ ФАНТАСТИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ВО ВСЕЛЕННОЙ, КАРДИНАЛЬНО УЛУЧШАЮЩАЯ БОЛЬШИНСТВО АСПЕКТОВ ПЕРВОЙ ЧАСТИ. ЛУЧШАЯ RPG СРЕДИ ШУТЕРОВ И ЛУЧШИЙ ШУТЕР СРЕДИ RPG. ПЕРВЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ИГРУ ГОДА.

10

Семь лет назад BioWare создали Star Wars: Knights of The Old Republic – первую RPG во вселенной «Звездных войн», действие которой происходило за 4000 лет до событий классической трилогии. Это условное отдаление от первоисточника позволило канадским докторам медицины Музике и Зещуку сделать не просто лучшую игру по «Звездным войнам», но и одну из лучших CRPG в истории жанра. До KotOR была Baldur's Gate, после – Jade Empire. Но, как оказалось, все эти игры стали лишь ступеньками эволюции к главному проекту в жизни BioWare, Mass Effect.

Два года назад BioWare решили сделать свои «Звездные войны». Сначала эксклюзивно для Xbox 360, а затем и на PC появилась первая глава самой убедительной на сегодняшний момент космической оперы. Mass Effect была сразу задумана как часть трилогии, поэтому обрывалась на классическом «продолжение следует» и, в целом, была достаточно короткой игрой – что-то около 12-15 часов очень насыщенного и мастерски срежиссированного действия. Что еще интереснее, хотя Mass Effect в смысле игровой механики и была основана на KotOR (сбор команды, путешествия по планетам, спасение галактики, разговаривающие роботы), но предлагала несколько очень важных, если не революционных вещей. Сражения в реальном времени на манер Gears of War (BioWare одними из первых подхватили этот успешный тренд и безупречно внедрили его в RPG-механику), великолепно поставленные диалоги с выбором не фраз, а «направлений разговора», огромная значимость принятых игроком решений, и конечно – новая вселенная, которую очень хочется написать с большой буквы.

МЫ ПОСТРОИМ СВОЙ ЛУНА-ПАРК

Уникальность игровой вселенной Mass Effect в том, что она не переносит действие в «далекую-далекую галактику», а наоборот – расширяет границы привычной нам Солнечной системы. Безусловно, многие фантасты (если не большинство), многие фильмы, игры и сериалы делали это. Но только Mass Effect делает это на уровне «Звездных войн», а это совершенно безумный уровень проработки. Каждый космический корабль, каждый персонаж, каждая планета – все создано с сумасшедшей достоверностью. На галактической карте сотни небесных тел, и у каждого в специальной полностью озвученной энциклопедии «Кодекс» можно посмотреть подробнейшие физические данные: диаметр, температуру, массу ядра. Люди из Lucasfilm придумывали характеристики атмосферы Набу, рисовали чертежи истребителей и нанимали писателей для выпуска книг «по мотивам» – но все это было уже после старой и даже после новой кинотрилогии. У BioWare было время, чтобы подготовиться, и вселенную

Знакомьтесь, Аша Т'Лорак – главный человек на станции Омега. То есть, не совсем человек.

О КОМПАНИИ

1995 BioWare основана тремя медиками – Реем Музикой, Грегом Зещуком и Августином Йипом.

1997 Августин Йип покидает BioWare и возвращается к медицинской практике.

2007 Electronic Arts приобретает BioWare за 860 миллионов долларов.

ФАКТЫ: **20** часов сюжетной линии | **11** членов команды Шепарда | **800** сотрудников работают в BioWare

1 – тактическое меню стало заметно компактнее и удобнее, теперь в одном месте можно быстро сменить оружие и раздать приказы.
2 – Шепард вполне может оказаться и рыжеволосой девушкой, это второй стандартная внешность в игре, хотя мы можем по-прежнему сгенерировать почти любое лицо.
3 – у этого штурмового корабля тяжелая броня, но если слегка оглушить механика получаском ранее, то этот своеобразный босс лишится доли «здоровья».
4 – напарники неплохо справляются и самостоятельно, но для использования полного спектра их возможностей нужно постоянно раздавать приказы.
5 – обновленный радар не только полезен в бою, но и здорово помогает найти какую-нибудь не слишком очевидную цель миссии в мирное время (он буквально показывает, «куда идти»).

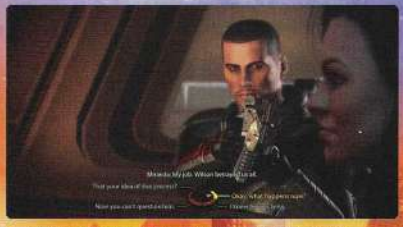
для Mass Effect они создали, возможно, даже удачней, чем кудесники из Lucasfilm.

ЭЛЕГИЯ КОСМОСА

Роскошный дизайн – совершенно гениальные скафандры и модели техники, стерильные коридоры космических станций, удивительные инопланетные цивилизации, все с безупречно прописанной предысторией. Почти у каждой расы есть свой внутренний конфликт. Крогане медленно вымирают от искусственно созданной генетической болезни, вся их планета лежит в ядерных руинах благодаря бесконечным междоусобным войнам. Кварианы прогнаны со своего родного мира созданными ими же разумными роботами, гетами (у последних, как и должно быть, – серьезные проблемы с самоидентификацией), а кварианская Мигрирующая флотилия невольно нарушает экологию систем, в которые вторгается. Саларианцы из-за особенностей метаболизма живут всего 40 лет, азари, наоборот – обречены на долгие столетия одиночества. Турианы ненавидят людей по причинам, которые понятны только турианам. Батарианы изолировались от других рас и не покидают собственной системы, а изгнанники становятся пиратами и охотниками за головами. Ханары так и вовсе – идиотские мыслящие медузы. Очень вежливые мыслящие медузы.

НАУЧНОЕ ПРОТИВ ФАНТАСТИЧЕСКОГО

Без понимания этих вещей – взаимоотношений между расами, устройства штурмовой винтовки N-7, диаметра ядра планеты Иллиум – очень сложно вести себя правильно, не оскорбляя (или наоборот – намеренно делая это) интересы того или иного галактического народа. В Mass Effect 2 не работают классические стереотипы научной фантастики, когда одна раса – это слегка замаскированные люди, только злые; другая – это сильно замаскированные люди, только очень добрые; третья – космические фашисты и так далее. BioWare четко дает понять: все люди разные, все кварианы разные, каждый пришелец – личность. По Mass Effect можно уже прямо сейчас писать сложные научные труды, как это делается по гораздо более искусственной вселенной Джорджа Лукаса. Именно этот сумасшед-



Никогда еще персонажи в RPG не выглядели настолько живыми.

Необитаемые планеты теперь сделаны вручную и сильно отличаются друг от друга – таким джунглям, например, не сможет позавидовать разве что Crysis.

ший уровень проработки сделал первую Mass Effect одним из лучших творений BioWare. В Mass Effect 2 степень детализации можно смело умножать на десять – эта игра больше, глубже, интереснее и многограннее первой части.

МИРУ НУЖНЫ ДЖЕДАИ

Говорить о каких-то сюжетных поворотах было бы делом подсудным (на всякий случай у нас есть подробные врезки с минимальным количеством спойлеров), поэтому ограничимся завязкой игры: командор Шепард (игрок по-прежнему волен определять пол, внешность и характеристики персонажа – в связи с этим так или иначе изменятся все внутриигровые диалоги) погибает вместе со своим кораблем Normandy SR-1 во время атаки неопознанного вражеского крейсера. Два года требуется теневой корпорации «Цербер», чтобы восстановить из останков Шепарда прежнюю личность, по сути, воскресить героя галактики. Лидер «Цербера», Иллюзорный Человек, уверен, что только Шепард сможет остановить новую угрозу, которая нависла над человечеством. Таинственная раса коллекционеров, обитающая в каком-то недоступном уголке Галактики, неожиданно начинает похищать целые человеческие колонии – после вторжения инопланетян на планетах не остается ни одной живой души, все происходит за считанные часы. «Цербер» и Иллюзорный Человек полагают, что коллекционеры как-то связаны со жнецами – древней расой огромных сверхразумных машин, главных врагов всех живых форм жизни. Галактике снова нужен герой – и лучше Шепарда кандидатуры просто не существует.

Как и в первой части, нам предстоит долго и тщательно собирать команду лучших из лучших – наемников, убийц, психопатов, религиозных фанатиков, каждый из которых был отобран «Цербером» как наиболее подходящий для миссии по спасению человечества. В Mass Effect 2 акцент особенно смещен в эту сторону: сбору команды и индивидуальным миссиями персонажей посвящено чуть ли не две трети игрового хронометража, при этом понятие времени в Mass Effect 2 необычайно важно – пока мы собираем напарников, коллекционеры захватывают новые системы. Какой ценой дастся победа и будет ли это победа вообще – на эти вопросы придется ответить игроку, принимая самые непростые решения.

СВЕТ И ТЬМА

Делать это придется с помощью улучшенной системы диалогов-действий – мы по-прежнему задаем направление разговора, но вариантов теперь гораздо больше – от нейтральных и доброжелательных до откровенно агрессивных. Вообще плохим в Mass Effect 2 быть гораздо интереснее, чем в первой части (хотя и все же менее интересно, чем делать добрые дела) – Шепард научился не просто мастерски грубить, но и в любой момент выхватывать пушку, чтобы... м-м-м... ускорить процесс переговоров. Это стало возможным благодаря новой системе «прерывания диалогов» – в определенный момент на экране может появиться специальный значок синего или красного цвета, позволяющий прервать собеседника и совершить, соответственно, положительный или отрицательный поступок. Это одни из самых очевидных решений в Mass Effect 2, а также главные источники очков Paragon и Renegade, определяющих моральный облик Шепарда и открывающих новые варианты диалогов.

Плохая или хорошая «карма» практически не влияет на ролевую систему игры – она осталась прежней, слегка расширив количество классов и умений. Набирая опыт, мы прокачиваем один или несколько навыков, которые влияют как на характери-

СТОРОНЫ БОРЬБЫ

Альянс Систем (System Alliance)

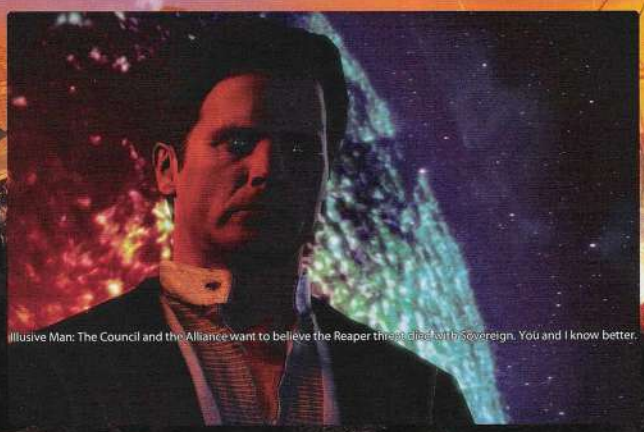
Альянс Систем – межгалактическое объединение человеческой расы, возникшее после того, как люди узнали, что они не одни в этой Вселенной. По мере распространения человеческих колоний, Земле потребовалась единая военная и политическая машина, которой и должен был стать Альянс. Людей, как молодую расу, долго не хотели принимать в Галактический Совет, пока первый подвиг командора Шепарда не сделал это возможным. С тех пор Альянс только набирает влияние.

Цербер (Cerberus)

Не слишком публичная организация, главная цель которой – сохранение и процветание человеческой расы, любой ценой. Методы «Цербера» нельзя найти высокоморальными, а управляющий организацией Иллюзорный Человек считается одним из самых могущественных людей в пространстве Альянса. Теневые дела «Цербера» мелькали на периферии первой части игры, но только в Mass Effect 2 «Цербер» по-настоящему выходит на передний план: именно благодаря этой корпорации Шепард остался в живых, а коллекционеры – распознаны как угроза человеческой расе.

Коллекционеры (The Collectors)

Таинственная раса, получившая свое название из-за нескольких попыток обмена технологиями с другими расами – коллекционерам в основном нужны были самые обычные вещи, в обмен они предлагали некоторые свои изобретения. По ходу игры выяснится одна любопытная подробность о происхождении коллекционеров и каким образом они скатились до уровня гигантских прямоходящих пчел – именно на этих насекомых больше всего похожи инопланетяне.



Illusive Man: The Council and the Alliance want to believe the Reaper threat died with Sovereign. You and I know better.

Иллюзорный Человек собственной персоной. Он постоянно курит, у него странные глаза и безупречный голос артиста Мартина Шина (Martin Sheen).

В MASS EFFECT 2 ВООБЩЕ ВСЕ ИНТУИТИВНО ПРОСТО И ДЕЛАЕТСЯ ОДНОЙ-ДВУМЯ КНОПКАМИ – И ЭТА ПРОСТОТА НЕ КАЖЕТСЯ ИСКУССТВЕННОЙ, ИМЕННО ТАК И ДОЛЖНО БЫТЬ.

БОЛЬШИЕ ОПИСАНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ. НЕБОЛЬШИЕ СПОЙЛЕРЫ

Миранда Лоусон (Miranda Lawson)

Миранда – женщина, созданная быть генетически идеальной. Так захотел ее отец, галактический мультимиллионер, пожелавший иметь дочку. Миранда довольно быстро сбежала из-под его опеки и присоединилась к «Цербер», став самой выгодной находкой для этой организации. Лоусон – связующее звено между «Цербером» и Шепардом, ее задача – докладывать о ходе миссии Иллюзорному Человеку. Скоро, впрочем, обнаружится, что и у Миранды есть слабое место – ее младшая сестра Ориана, которую Миранда похитила у отца и скрывает от его глаз где-то на Цитадели. С Орианой будет связана побочная миссия, при положительном результате которой у Шепарда и Миранды могут завязаться любовные отношения.

Мордин Солус (Mordin Solus)

Ученый расы салариан, обладающий нехарактерными для своей профессии боевыми способностями. Мордин готов бороться «за высшее благо» любой ценой, поэтому без труда убивает всех, кто представляет угрозу обществу или просто попадается под руку этому дружелюбному инопланетянину. Участвовал в создании новой генетической болезни, контролирующей популяцию кроганов (старая в какой-то момент перестала работать), считая это единственным выходом предотвратить разрушительную войну кроганов со всеми остальными расами - которую они, скорее всего, начали бы, сильно увеличив ряды своих воинов. Оценить морально-этическую сторону поступка Солуса придется Шепарду в одной из побочных миссий.

Самара (Samara)

Самара – представитель редкого ордена Блюстителей азари, целой тайной касты, над которой не властны никакие законы и которая руководствуется только собственным кодексом чести. Пункт первый – карать виновных, чем Блюстители преимущественно и занимаются. Иллюзорный Человек уверен, что невероятные бионические способности Самары помогут Шепарду одержать победу над коллекционерами. Но даже у Самары есть своя беда – ее дочь Моринс, прозванная «Демоном ночных ветров» за способность убивать одной только мыслью. Остановить ее (или сделать нечто совсем противоположное) можно будет в дополнительной миссии.

Джейкоб Тейлор (Jacob Taylor)

Джейкоб – профессиональный солдат и биотик, бывший боец Альянса, разорвавший свой контракт после событий на Эдем Прайм (Eden Prime). После нескольких лет скитаний (события этих лет подробно описаны в игре для iPhone Mass Effect Galaxy) Джейкоб присоединился к «Цербер» в качестве наемника. Джейкоб – первый человек, которого встретит Шепард после пробуждения в недрах лаборатории Проекта Лазарус. Уникальная миссия Джейкоба связана с поисками его пропавшего отца, корабль которого неожиданно начал подавать сигналы бедствия спустя 10 лет после исчезновения.

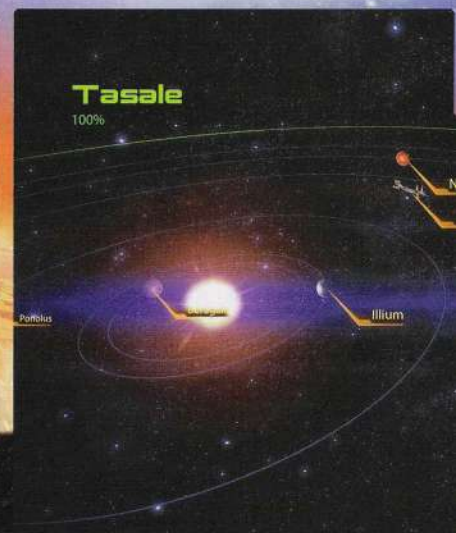
Грант (Grunt)

Рожденный в пробирке кроган, еще один идеальный представитель своего вида в Mass Effect 2 – хотя о его существовании не знал сначала даже Иллюзорный Человек. Шепард находит Гранта совершенно случайно, отправившись завербовать в свою команду кроганского профессора Окира, который как раз и был занят выведением универсального солдата. Окир погибает, оставляя Шепарду контейнер с почти готовым к использованию суперкроганом. Открывать этот контейнер или нет – решать, как всегда, игроку. Правда, если все-таки помочь Гранту появиться на свет, то Шепарда будет ждать интересная миссия по прохождению кроганского обряда инициации на родной планете этой расы Тучанка, выжженной бесконечными ядерными войнами.

стики персонажа, так и на его отдельные способности. Прокачивать по-прежнему можно либо сразу весь отряд, либо одного только Шепарда (за распределение очков умений для остальных напарников тогда будет отвечать компьютер), сохранена и опция auto level-up, когда все очки распределяются автоматически. По-прежнему главными инструментами свободы и справедливости в Mass Effect 2 являются огнестрельное оружие и биотические способности (аналог Силы из «Звездных войн»), а также чисто технические знания, позволяющие с помощью специальных омни-инструментов перепрограммировать вражеских роботов и успешно взламывать различные коды. Надо быть готовым к тому, что, выбрав класс Soldier, игрок лишится возможности самостоятельно применять биотические силы – это можно будет делать, только отдавая приказы отряду. Зато у этого класса есть продвинутое slo-mo, которое добавляет боям динамики. Похожее равновесие сохраняется во всех шести игровых специализациях.

КОМАНДНЫЙ ЭФФЕКТ

Так мы подошли к самому главному нововведению в Mass Effect 2 – потрясающим экшн-битвам, делающим ролевую игру Mass Effect 2 еще и одним из лучших шутеров от третьего лица. Экшн-составляющая была превосходна еще в первой части, но именно в Mass Effect 2 она доведена до идеала. Во-первых, игра окончательно перестала делать вид, что не знает про существование Gears of War, – все знакомые кнопки на месте: использование укрытий, прыжок через препятствие, бег, рукопашный бой. Во-вторых, повреждения теперь рассчитываются не только по факту попадания (где-то за кадром ролевая система игры определяет нанесенный урон), но и зависят от того, куда именно ты попал: хэдшоты снимают больше здоровья, попадание в руку может и вовсе ее отстрелить – в игре в разумных пределах появилась расчлененка. Новые виды оружия (в частности – тяжелые гранатометы, ракетные установки и лучевое оружие) здорово разнообразят процесс, но и не являются панацеей. Бои стали динамичнее – оружие больше не перегревается (зато появились патроны, замаскированные под «охлаждающие ячейки»), а биотических способностей стало еще больше – например, класс Vanguard на-



Подопытная Ноль
(Subject Zero)

Ее вырастили в лаборатории, в результате множества диких экспериментов – как идеального биотика, самого сильного из всех живущих. Джек (а именно так зовут эту обильно татуированную и стриженую налысо девушку) много времени провела в галактической тюрьме, откуда Шепарду и предстоит ее вызволить – не без приключений на обратном пути. Хотя по сценарию Джек – идеальный биотик, это, увы, не делает ее автоматически идеальным членом отряда. Подопытная Ноль прокачивается и растет вместе с другими членами команды – сделано это, естественно, в угоду балансу. Вместе с биотическими способностями от бесчеловечных экспериментов Джек достался довольно скверный характер и сильное желание убивать все, что движется. Если брать ее с собой в команду, то стоит быть готовым к постоянным язвительным комментариям в диалогах и страшным кликам вроде «Fly, bitch, fly!» (интересно, как это переведут в русской версии) во время боя. В персональной миссии Джек попросит Шепарда отправиться вместе с ней на планету, где ее выращивали, чтобы взорвать это место к чертям. В случае успеха операции (и правильного выбора вариантов диалога), с девушкой можно будет переспать.

Тали Зора
(Tali'Zorah)

Тали – второй персонаж из первой Mass Effect, которого можно пригласить к себе в команду. Эта кварианка очень хорошо разбирается в технических устройствах и незаменима для взлома враждебно настроенных роботов (кстати, с этим неплохо справляется также и Легион). После событий первой части Тали закончила свое Испытание зрелости (Pilgrimage) и примкнула к родному дому кварианцев – Мигрирующей флотилии. Мы встретим ее в самом начале игры, но присоединиться к команде Шепарда она сможет (если захочет) только ближе к концу сюжетной линии. С деятельностью Тали по исследованию гетов связана ее достаточно драматичная побочная миссия – дело в том, что кварианка посылала отдельные части гетов для исследования своему отцу. Что-то пошло не так в исследованиях – геты захватили один из кораблей Мигрирующей флотилии, и теперь Тали грозит суд и изгнание – только Шепард сможет помочь ей избежать наказания. Или не сможет? В Mass Effect 2 возможно все.

Тейн Криос
(Thane Krios)

Тейн Криос – асассин, наемный убийца. Поговаривают, будто бы Тейн Криос – один из самых искусных убийц в Галактике. В отличие от своих коллег, Тейн никогда не атакует издалека и не пользуется оптическими прицелами. Представитель расы дреллов предпочитает близкий контакт, где ему помогают его навыки скрытности и владение холодным и огнестрельным оружием. Криос хорош в своей работе, он никогда не оставляет дело незаконченным. Единственная его слабость – после каждого убийства герой молится о спасении души. Нет, не души погибшего – своей души. И это несмотря на то, что убивает Тейн только действительно очень плохих людей и скверных инопланетян. Криос тяжело болен, и его вступление в команду Шепарда – последний шанс сделать что-то по-настоящему хорошее и значимое, пока он еще жив. В собственной дополнительной миссии Тейн попросит Шепарда помочь ему найти своего сына. Для игрока-женщины Тейн также может стать объектом романтических отношений.

Легион
(Legion)

Один из самых интересных персонажей Mass Effect 2, представитель нового типа гетов, с которыми произошла «природная эволюция» – они научились думать, как отдельные индивидуумы и даже разговаривать с людьми. Этот гет одержим идеей стать частью команды Шепарда по достаточно простой причине – он тоже хочет разделаться со жнецами (геты еще называют их «Старыми машинами»), что немного странно, учитывая, что геты были главными союзниками жнецов в первой части. Оказывается, что те геты, которые сотрудничали с Сареном (Saren), были «еретиками», которые поддались искушению служить Старым машинам – основная часть кибернетических инопланетян их сдержанно ненавидит и очень хочет перепрограммировать. Индивидуальная миссия Легиона связана именно с этим.

P.S. Почему Легион? Когда Шепард думал, как назвать гета (ведь сознание робота состоит из тысячи независимых разумов), ИИ корабля процитировал Евангелие от Луки: «Имя нам Легион, ибо много нас». И это не единственная библейская отсылка в Mass Effect 2.

учился быстрому рывку в стан противника, а отправлять врагов в воздух можно каким-то совершенно неприличным количеством способов. Наконец, система управления отрядом была переработана, и теперь отдавать независимые приказы каждому из двух напарников можно, не прерывая игру для тактической паузы – контекстно-зависимые кнопки Q и E отвечают за «атаковать» и «занять позицию», в зависимости от того, куда направлен прицел игрока. Разумеется, в любой момент можно прервать битву, оценить обстановку и раздать точные приказы – иногда только это и спасает от поумневших противников, ведь каждая раса по-прежнему ведет себя в боях совершенно по-разному.

ЭПОХА ПЕРЕМЕН

В перерывах между боями и разговорами (которые во второй части окончательно слились в симбиозе с кат-сценами) находятся редкие минуты затишья, когда можно спокойно путешествовать по планетам в поисках людей или ответов. Доступных населенных миров не так много, но каждый из них запредельно детализирован, везде ждут дополнительные квесты, продавцы оружия и технологий, а также – совершенно уникальная атмосфера. Похожих друг на друга необитаемых миров из первой части не осталось и в помине. Для этого авторы убрали возможность десантироваться на каждую планету на вездеходе (который, впрочем, вернут в первом же DLC) и сконцентрировались на пешеходных миссиях, что позволило сделать каждую планету уникальной. Кроме того, игра значительно красивее первой Mass Effect, при этом разработчикам удалось улучшить (!) производительность Mass Effect 2 по сравнению с первой частью практически на любом железе. Благодаря новому методу исследования планет в Mass Effect 2 еще и по-новому

организована микроэкономика: в распоряжении игрока теперь не только деньги, но и большое количество ресурсов. Их можно добывать, вручную сканируя планеты (процесс выделен в отдельную мини-игру) или находить (в гораздо меньшем количестве) посреди миссий в специальных контейнерах. Количество доступных апгрейдов увеличивается по мере прохождения игры и требует определенного вида ресурсов – также улучшения можно покупать у торговцев или просто находить, исследуя образцы инопланетных технологий.

ТЕБЕ ВСЕ ОТЗОВЕТСЯ

В Mass Effect 2 вообще все интуитивно просто и делается одной-двумя кнопками – и эта простота не кажется искусственной (здесь нет даже инвентаря, что тоже выглядит абсолютно логичным), именно так и должно быть. В конечном счете, все зависит только от игрока – то, насколько правильные слова он подбирал, насколько верно выбирал членов отряда и даже насколько активно занимался апгрейдами «Нормандии». Ирония заключается в том, что в Mass Effect 2 практи-

КРОГАНЫ МЕДЛЕННО ВЫМИРАЮТ ОТ ИСКУССТВЕННО СОЗДАННОЙ ГЕНЕТИЧЕСКОЙ БОЛЕЗНИ, ВСЯ ИХ ПЛАНЕТА ЛЕЖИТ В ЯДЕРНЫХ РУИНАХ БЛАГОДАРЯ БЕСКОНЕЧНЫМ МЕЖДОУСОБНЫМ ВОЙНАМ.

Тали заметно повзрослела со времен первой части, она демонстрирует новую игровую модель освещения и самозатенения объектов.

ГДЕ МОИ СЕЙВЫ, BIOWARE?

Если ты потерял сейвы от первой части, не отчаивайся – на сайте http://www.annakie.com/me можешь подобрать себе абсолютно любой, на твой вкус. Кстати, импорт персонажа из первой части дает очень приличные бонусы к характеристикам и деньгам, так что советуем хотя бы слегка повысить сложность боев, чтобы играть по-прежнему было интересно и не пропадал некоторый элемент «челенджа».

Если прямо сейчас нажать на правую мышекнопку, то Шепард конфискует у этого юнца бластер и отправит домой, тем самым спасая ему жизнь.

По уровню проработки лиц персонажей (на скриншоте – обычный второстепенный NPC) Mass Effect 2 превосходит почти все существующие проекты на PC и Xbox 360.

чески нет стопроцентно правильных или неправильных решений. А если при старте игры импортировать сохраненные данные из первой части (а BioWare, как и было обещано, предоставили такую возможность), то все ключевые события Mass Effect 1 найдут свое продолжение – в диалогах, в сводках галактических новостей, во встречах со старыми знакомыми.

ДРУГАЯ ЖИЗНЬ

По Mass Effect 2 бессмысленно снимать фильм – это уже и есть фильм, полностью интерактивный и безупречно сплетенный с лучшими стандартами жанров ролевой игры и шутера от третьего лица. В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Страшно представить, что BioWare сделают в третьей части, которая уже анонсирована, находится в разработке и выйдет в начале 2012 года. Для нас эта дата – почти приговор, вызывающий острое желание поскорее найти морозильную камеру или хотя бы изобрести машину времени. Потому что Mass Effect 2, словно лукасовская «Империя наносит ответный удар», обрывается на полуслове, на такой чудовищной силы кульминации, что ждать два года (подумать только – два года!) кажется настоящей пыткой. За это время наверняка выйдет немало отличных игр, произойдет несколько локальных жанровых революций – но Mass Effect 3 все равно будет возглавлять списки самых ожидаемых игр на этой планете. Третьей от звезды спектрального класса GV2 по имени Солнце. ■

Диалоги в Mass Effect 2 сняты и поставлены на голливудском уровне – камера постоянно выбирает самые роскошные и неожиданные ракурсы, герои движутся в кадре.

Общение с членами экипажа – по-прежнему одно из самых важных занятий в игре.

ИНТЕРЕСНЫЕ ФАКТЫ

- Mass Effect 2 разрабатывался 2 года – именно столько прошло времени после событий первой части, пока Шепарда возвращали к жизни.
- Большинство игровых персонажей получили внешность от озвучивающих их актеров, с небольшими изменениями. Например, в реальной жизни Миранда (звезда сериала Chuck, Ивонн Страховски) – платиновая блондинка, а пилота Джокера по-прежнему озвучивает Сет Грин, создатель пародийного сериала «Робоцып».
- По вселенной Mass Effect на данный момент выпущено две книги, обе за авторством Дрю Карпишина – «Открытие» и «Вознесение». События, описываемые в книгах, напрямую не связаны с сюжетом игры. Сейчас к выходу готовится третье произведение.
- По умолчанию Mass Effect 2 не поддерживает сглаживание, но включить его можно в настройках драйвера видеокарты – предварительно переименовав Mass Effect2.exe в Oblivion.exe (запускать игру придется, минуя launcher).
- В магазинах сувениров можно купить уменьшенные модели космических кораблей, настоящего межгалактического хомяка, а также рыбок в аквариум – все эти вещи займут свое место в каюте Шепарда. Если рыбок долго не кормить, они погибнут, и аквариум придется чистить.
- Если импортировать сохранения из первой части, на столе Шепарда будет стоять фотография в рамке с Эшли или Лиарой (или Кайденом, если Шепард был женщиной). Если игрок ни с кем не вступал в отношения или не импортировал сейвы, рамка будет пуста.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.3GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Наполеон I Бонапарт – солдат, генерал, император
ПОХОЖЕ НА: Empire: Total War

Автор: Александр Барышников

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★★ 10.0

Нестареющая, проверенная временем игровая механика подана в новом свете.

Искусственный интеллект, ответственный за управление странами-противниками, по-прежнему чудит; только патчи и моды спасут отцов революции.

ЛУЧШЕЕ НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ВОПЛОЩЕНИЕ НАПОЛЕОНОВСКИХ ВОЙН.

9.5

Черно-белые иконки обозначают род войск, к которому относится тот или иной отряд, а разноцветная шкала показывает его боевой настрой. Красный цвет сигнализирует о приближающейся панике – враги скоро отступят.

NAPOLEON: TOTAL WAR

КОРСИКАНЕЦ

ЖАНР: Strategy
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-8
ИНТЕРНЕТ: www.totalwar.com/napoleon

Дологиграющий военно-исторический сериал Total War уже более десятка лет является примером идеальной песочницы для диванного генерала: масштабы – всемирные, размах – эпохальный, планы – имперские. Новая инсталляция льет в подставленную тару тех же щей, да погуще; в качестве основного компонента – похождения отчаянного корсиканца-пушкаря.

В своих военно-исторических играх The Creative Assembly рассказывает нам занимательные байки в жанре What if. Что было бы, если бы ниндзя зарубили Нобунагу? Что сталось бы, не будь род Юлиев прерван атакой канцелярских принадлежностей? Ответы на эти животрепещущие вопросы столетиями беспокоят умы населения. Мы же разгадку знаем давно – благодаря линейке Total War, бессменной проводнице в мир альтернативной истории. На повестке дня новый вопрос: как обернулись бы дела Европы, отправься Наполеон в турне по России ранней весной? Несмотря на сильное внешнее сходство с Empire: Total War, возникшее в силу наследственных причин – игры построены на одном и том же движке, события обеих происходят в эпоху господства разнокалиберного огнестрела на поле боя, – в идеологическом плане Napoleon: Total War больше похожа на свою прапрабабушку Rome: Total War, а точнее – на «римское» дополнение Alexander, живописавшее боевые свершения Александра Филипыча Македонского. Как выражаются разработчики, новая игра «heavily themed» – то есть шагу ступить невозможно, не отдавив при этом ногу Наполеону Бонапарту; все прочие действующие лица здесь – артисты второго плана, нагнанные для пущей достоверности. Запускаем, например, режим обучения и тут же узнаем, что будущий возмутитель спокойствия в континентальных масштабах родился на острове Корсика. Вместе с ним мы переезжаем во Францию, совместно школярничаем (мы учимся строить артиллерийское училище, а Наполеон в свежевозведенном храме наук постигает азы баллистики), помогаем революционерам прижать к ногтю «толстого короля» Бурбона и, преуспев в этом неоднозначном деле, отправляемся туда, где жизнь кипит по-настоящему – то есть, переходим к кампаниям...

ЖЗЛ

...где нас ждет трехтомное жизнеописание императора французов. Первая кампания повествует о том, как начинающий полководец освободил Италию от австрийского владычества, вторая – о покорении Египта и экспорте разнообразной сувенирной продукции в Лувр. Все это, впрочем, лишь легкая разминка перед большой игрой – битвой за Европу. Потренировавшись на апеннинских кошках и не успев толком вытряхнуть африканский песок из туфель, мы принимаемся нещадно перекраивать наследие Габсбургов, ввергая весь цивилизованный мир в панику и уныние. Первой по сусалам получает не в меру раздухарившаяся соседка-Австрия, затем на помощь тевтонской родне спешит Пруссия и тоже выхватывает свое на орехи, а там уж и до матушки-России рукой подать. Матушка долго собирается с мыслями, а потом ка-а-ак вдарит... Мало не покажется никому – см. свидетельства 1812 года. Все это время прямо в ухо французам назойливо зудит осточертевшая Великобритания: «владычица морей» не в силах выста-

ФАКТЫ: **3** кампании | **11** основных стран-участниц конфликта | **355** уникальных видов войск

Русские гренадеры приготовились к отражению атаки.

ПЕРЕД НАМИ – САМОСТОЯТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ С УНИКАЛЬНОЙ МЕХАНИКОЙ, ВЫПОЛНЕННЫЙ С ОГРОМНЫМ ВНИМАНИЕМ К МЕЛОЧАМ.

Усмирение бедуинов состоялось прямо под носом у Сфинкса.

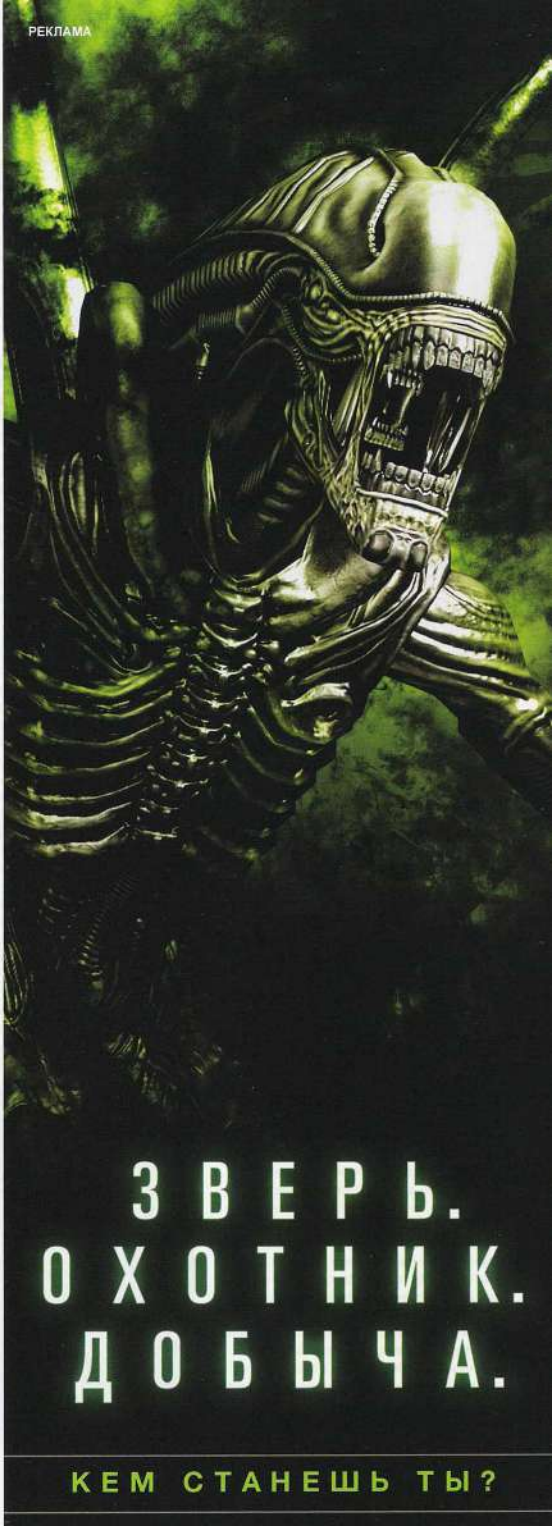
О КОМПАНИИ

1987 Британец Тим Анселл (Tim Ansell) основывает компанию The Creative Assembly со штаб-квартирой в Сассексе. Основной род деятельности компании – портирование игр с платформ Amiga и ZX Spectrum под MS-DOS, а также выпуск спортивных симуляторов.

1999 Выходит Shogun: Total War – дебютная игра в знаменитой серии стратегий, где управление государством соседствует с битвами в реальном времени.

2005 Sega, видеоигровая мануфактура всемирного масштаба, внезапно приобретает компанию The Creative Assembly. По счастью, переориентации производства на выпуск стратегий про ежика Соника не произошло.

РЕКЛАМА



Реконструкция Трафальгарской битвы; один из кораблей уже «сгорел на работе».

Наполеон может присутствовать на поле боя лично, но убить его нельзя. Получив пулю в бок, император французов уезжает в Париж, чтобы подлечиться от тяжелого ранения.

вить на поле боя многочисленную армию и поэтому на суше ничего не предпринимает, промышляя грабежами на море. Все три тома бонапартовской биографии сопровождаются видеороликами, в ходе которых диктор рассказывает нам, какими же отпетыми негодяями оказались все прочие державы, отказавшись беспрекословно принять власть Наполеона над объединенной Европой. Несмотря на то что все события новой Total War крутятся вокруг города Парижа и корсиканца-малорослика, мы запросто можем сыграть и за его злейших противников – Великобританию, Пруссию, Австрию или Россию. Цели у них не столь амбициозные, не чета устремлениям императора французов, но вполне сгодятся, чтобы пощекотать орган, ответственный за национальную гордость. Например, российский император никак не может простить шведского лихоимства, мечтает оттяпать обратно некогда утраченную Финляндию, а затем задать перца распоясавшимся османам, прибрав к рукам Молдавию и Бессарабию. Как тут не начать новую кампанию? Призовем, понимаешь, турка и шведа к ответу. Далее все государственные мужи неизбежно друг с другом ссорятся, частично мирятся, сообща мутузят крайних, а после дают дружного пинка под амбициозный корсиканский зад.

При желании можно отринуть исторические реалии, основанные на династических притязаниях, и выбрать особый, «захватнический» режим прохождения кампаний Коалиции, условием победы в котором является покорение любых 60 регионов. Если вы вдруг думали узнать, как повели бы себя 5 чингисханов, внезапно для себя запертые в Европе XIX столетия, то вот оно – ваше шоу. Наслаждайтесь.

СИЛА МЕЛОЧЕЙ

Главное отличие NTW от предыдущих серий – внимание к деталям. Рассматриваемый период предельно узок: всего-то полтора десятка лет Наполеоновских войн, по сути – мгновения на фоне вековых конфликтов, изложенных в предыдущих сериях. Тем не менее, такие временные рамки позволили разработчикам совершить close-up и насытить игру большим числом ~~интимных~~ подробностей. В частности, на протяжении трех кампаний мы сможем наблюдать, как постепенно видоизменялась и подстраивалась под существующие условия французская армия. Например, в ходе итальянской кампании наиболее массовой пехотой были пешие революционеры – плохо обученные, но идейно «заряженные» босяки (в самом прямом смысле – им даже ботинок не выдавали), вот ими и командуем. Далее, в ходе пребывания на египетских вакациях армия Наполеона преображается: босоту сменяют регулярные войска. Помощь от метрополии, однако, не поступает – британский флот под управлением адмирала Нельсона блокирует все морские пути; поэтому, стиснув зубы, приходится приспосабливаться к новым условиям: формируем отряды из туземцев (каждый – в чалме, бороде и шароварах) и учимся ездить на верблюдах, стараясь не думать о том, как оно выглядит со стороны. Наконец, в последней кампании мы руководим знаменитой Великой армией – той самой, что в течение десяти лет несла на острие штыка мир и процветание народам Европы.

Сжатые временные рамки пошли механике управления растущей империей на пользу: теперь один ход равняется не полугоду, как это было раньше, а двум неделям. В практическом отношении такие пертурбации привели к тому, что скорость перемещения армий по карте стала более близка к реальности – если раньше на путешествие из Петербурга в Москву могли уйти годы, то теперь это дело займет лишь пару недель. С другой стороны, для строительства и ремонта особо крупных сооружений потребуется прорва времени – в частности, постройка линейного корабля «съедает» 10 ходов, то есть около полугода в пересчете на игровой календарь. С вербовкой отрядов чуть проще: тщедушных ополченцев, способных от-

Режим «Битвы Наполеона» позволяет переиграть самые знаменитые его сражения. Масштаб не сохранен: в локальной Бородинской битве, например, участвует 4000 человек, в то время как историки сообщают цифру в 100000 солдат.

НАПОЛЕОН I БОНАПАРТ

Генерал французской революционной армии, первый консул Французской республики (с 1799 г.), император французов (с 1804 г.), король Италии (с 1805 г.), протектор Рейнского союза (с 1806 г.). Наполеон Бонапарт начал свою военную карьеру 1785 г. в чине младшего лейтенанта артиллерии; в период Великой французской революции достиг чина дивизионного генерала. В 1796 г. был назначен командующим Итальянской армией. В ноябре 1799 г. совершил государственный переворот, в результате которого стал первым консулом, сосредоточив в своих руках всю полноту власти. 18 мая 1804 г. провозгласил себя императором. Победоносные наполеоновские войны способствовали превращению Франции в главную державу на континенте, однако неудачное соперничество Наполеона с Великобританией не позволяло этому статусу полностью закрепиться. Поражение Великой Армии в войне 1812 против России и в «битве народов» под Лейпцигом положило начало крушению империи Наполеона I. Вступление в 1814 г. войск антифранцузской коалиции в Париж вынудило Наполеона I отречься от престола. Он был сослан на остров Эльба, откуда впоследствии бежал и вновь занял французский престол в марте 1815 г. После поражения при Ватерлоо вторично отрёкся от престола и последние годы жизни провёл в плену у англичан на острове Святой Елены.

ВЕЛИКАЯ АРМИЯ

Великая Армия — название вооружённых сил Французской империи в 1805-1807 и 1812-1814 годах. Войска, вторгшиеся в Россию, состояли из французов примерно наполовину; остальные национальности поставляли страны, включенные Наполеоном в состав Французской империи, или же страны-сателлиты – всего более десятка различных народов. Великая Армия перестала существовать в результате поражения Наполеона в русской кампании 1812 года: при отступлении к границе Российской империи в декабре 1812 года дошло не более 2 000 из 610 000 солдат.

личить приклад от дула, набираем за две недели, а вот старая гвардия будет «созревать» намного дольше. Как следствие, многократно возрастает необходимость беречь свои войска: потеря всей армии в бою приведет к тому, что родная страна в течение следующих месяцев сможет отбиваться от врага разве что проклятиями дипломатов. Вывод простой: тщательно планируем каждую военную операцию и не менее тщательно занимаемся экономикой страны – тогда шансы уцелеть в глобальной мясорубке существенно возрастут.

Эстетическая сторона вопроса заключается в том, что игра в кои-то веки ушла от двухфазного режима «зима-лето», и мы, продвигаясь вглубь вражеских территорий, наконец-то сможем лицезреть, как нежная весенняя поросль плавно сменяется насыщенной изумрудной зеленью лета, а затем постепенно переходит в пушкинскую «золотую» осень – и далее по списку, вплоть до трескучих морозов и журчащих ручьев. Визуально смена времен года реализована как на глобальной карте, так и во время сражений, благодаря чему однообразная палитра пейзажей не режет глаз даже в ходе особо затяжных игросессий.

БУДНИ КАПТЕРА

Еще одно немаловажное нововведение коснулось механизма, ответственного за вливание свежей крови в армейские ряды, потрепанные неприятелем. Система моментальной закупки новобранцев канула в Лету; в NTW пополнение солдатских рядов про-

▲ *По многочисленным просьбам в игру добавили возможность разграбить захваченный город или вернуть независимость населяющей его нации. На снимке – волнующий момент сложного выбора между оккупацией, 9000 денег в казну или венецианской полузависимостью.*

ЗАПРОСТО МОЖНО СЫГРАТЬ И ЗА ЗЛЕЙШИХ ПРОТИВНИКОВ НАПОЛЕОНА – ВЕЛИКОБРИТАНИЮ, ПРУССИЮ, АВСТРИЮ ИЛИ РОССИЮ.

РЕКЛАМА

Знаменитый испанский четырехпалубник «Сантисима Тринидад» атакует британский линкор. На заднем плане маячит один из первых пароходных броненосцев.

В определенный момент у Наполеона появляется воздушный шар, с которого отлично видны все окрестности и крадущиеся враги.

Большинство сражений происходит в очень пересеченной местности, этим надо пользоваться. Кто на холме – тот имеет больше шансов на победу.

Старая гвардия – лучшие бойцы в Наполеоновской армии.

исходит автоматически, с помощью особого типа построек – баз снабжения. Если под боком такой базы нет, то генерал, поставленный во главе армии, самостоятельно разыщет призывников – правда, поиск будет идти намного медленнее. Основной момент: оба типа «рекрутеров» – и генералы, и базы – работают только тогда, когда отряд находится на территории родного государства; соответственно, налаживание линий снабжения на захваченных территориях пойдет на пользу поредевшему войску.

С введением системы снабжения и смены сезонов определенные участки карты стали настоящими людоедами: армия, к концу хода оказавшаяся посреди снегов, начнет терять своих бойцов – бедолаги отчаянно мрут от холода и дезертируют. В этом отношении особенно (не?)повезло России, которая на зиму превращается в огромную ледышку, пачками уничтожающую солдат-иноземцев. Некоторые регионы остаются опасными в течение всего года – например, переход через Альпы даже посреди июня может уполовинить любую армию. В Африке снега нет, поэтому роль природного убийцы выполняют пустыни. Позитивная новость тоже есть: элитные отряды и локальные войска к нападкам природы относятся с презрением и равнодушием. Это значит, что упоминавшиеся уже бедуины и верблюды в пустыне ведут себя, словно на пляже, а русский солдат даже в глубоком сугробе чувствует себя уверенно и бодро.

БИТВА НАРОДОВ

Тех, кого не привлекает соперничество с компьютерными дуболомами, ждут, распахнув объятия, сетевые режимы. Для начала можно сыграть в многопользовательский вариант любой из кампаний – место одного из искусственных противников займет живой человек, и вполне возможно, что вы впервые сможете ощутить горечь поражения. Обязательно попробуйте египетскую кампанию по Сети – пока что это единственный способ нахлобучить на себя тюрбан султана Османской империи. Кроме того, всегда можно поупражняться в тактике – для этого существуют одиночные сражения, где набор доступных фракций расширен до 11 штук, а в качестве генерала армии можно нанять Кутузова, Наполеона, Барклая или какого-нибудь другого реально существовавшего военачальника.

Мультиплеер, помимо прочего, стал костылем для искусственных противников в обычной, однопользовательской кампании: в любое сражение, где силы обеих сторон примерно равны, мы можем пригласить живого оппонента, получив таким образом вместо избиения AI-младенцев нормальный вызов своим полководческим навыкам. Есть, правда, один сомнительный момент: понятия о «равности» армий у компьютерного рефери случаются довольно странные – порой 8 табунов легкой кавалерии он выставляет против 4 отрядов линейной пехоты, что, в общем, означает автоматическую гибель всадников, напоровшихся на строй «каре».

Растянувшаяся на несколько страниц описательная часть подходит к концу, пора подвести итог. Он – крайне позитивный: страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика. Несмотря на вынесенное в заголовок имя французского императора, прочие страны-участницы конфликта воссозданы так же тщательно, как и «титульная», – выбрав любую из них, мы своими собственными руками кроим карту нового мира, расширяя свое государство и окружая его кольцом протекторатов. Две недели, проведенные в компании с игрой, пролетели слишком быстро, а впереди еще масса неиспробованных вариантов; число страниц, отведенное на рецензию, тоже подходит к концу, но рассказ прерывать не хочется... Надо полагать, это хороший признак. Признак превосходной во всех отношениях игры.

P.S.

Есть некая ирония космоса в том, что компания, чье имя прочно ассоциируется с видео-приставками, в один прекрасный день стала издателем насквозь «пк-шной» серии и не закрыла ее, а нао-

АССОРТИМЕНТ

Помимо обычного варианта Napoleon: Total War существует так называемое «Императорское издание», в состав которого вошли два эксклюзивных набора отрядов — «Гвардейские полки» и «Герои Наполеоновских войн», а также плакат в формате А3.

Любимый Пушкиным период года во всей красе.

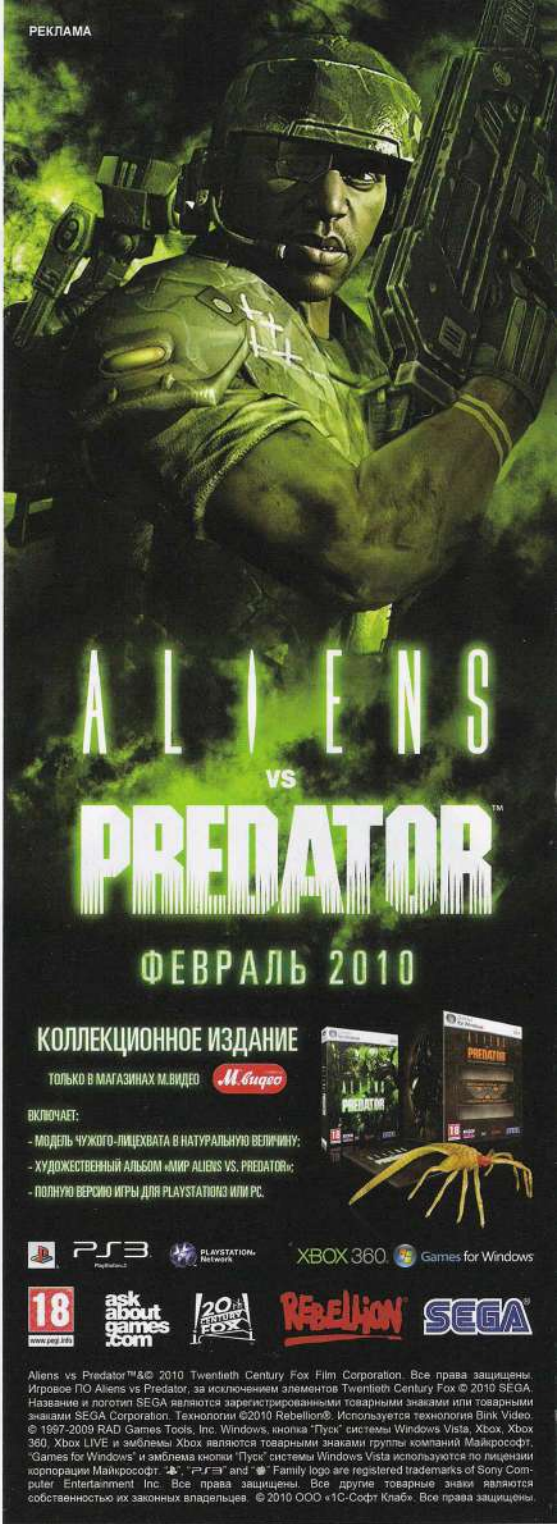
ДЕНЬ ПОБЕДЫ 1.0

В честь победы над Наполеоном в Отечественной войне 1812 года и войне Шестой коалиции император Александр I издал Манифест: «Декабря 25 день Рождества Христова да будет отныне и днём благодарственного празднества под наименованием в кругу церковном: Рождество Спасителя нашего Иисуса Христа и воспоминание избавления церкви и Державы Российские от нашествия галлов и с ними двадесяти язык». Праздник Рождества отмечался также как современный День Победы до 1917 года. Галлами французы названы, вероятно, для отождествления их с варварами, сгубившими Древний Рим.

Гонка вооружений в самом разгаре, месье Лагранж вот-вот изобретет что-нибудь этакое.

борот – продолжает развивать, холить и лелеять. Можно сколь угодно долго рассуждать на тему неминучей смерти ПК как игровой платформы и последующего приставочного апокалипсиса. Однако до тех пор, пока все новые и новые Total War'ы не просто появляются в продаже, а еще и регулярно входят в топ-10 бестселлеров, все любители стратегий, «генералы мышей и клавиатур» могут быть уверены: уж они-то обязательно получат свою собственную «игру года». ■

РЕКЛАМА



Aliens vs Predator™&© 2010 Twentieth Century Fox Film Corporation. Все права защищены. Игровое ПО Aliens vs Predator, за исключением элементов Twentieth Century Fox © 2010 SEGA. Название и логотип SEGA являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками SEGA Corporation. Технологии ©2010 Rebellion®. Используется технология Bink Video. © 1997-2009 RAD Games Tools, Inc. Windows, кнопка "Пуск" системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "Games for Windows" и эмблема кнопки "Пуск" системы Windows Vista используются по лицензии корпорации Майкрософт. "PS", "PS3" and "PlayStation" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Все другие товарные знаки являются собственностью их законных владельцев. © 2010 ООО «1С-Софт Клаб». Все права защищены.

ПОЙДЕТ: Процессор 2.2GHz, RAM 3Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Карл Бишоп Уэйланд – директор корпорации Weyland-Yutani
ПОХОЖЕ НА: Aliens vs. Predator, Aliens vs. Predator 2

Автор: Святослав Торик

ALIENS VS. PREDATOR

ТРИ-ТРИ В НАШУ ПОЛЬЗУ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Rebellion
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-16
ИНТЕРНЕТ: games.1c.ru/aliens_vs_predator

Я не фанат ни «Чужих», ни «Хищника». Я не люблю игры с ограниченными возможностями и неопределенными параметрами. Скоро ли до конца уровня? Сколько алиенов надо перестрелять, чтобы они перестали лезть изо всех дыр? Где взять патроны? Идиотские вопросы, которые по-хорошему вообще не должны возникать в приличной игре. Но я пишу это вступление перед тем, как запустить Aliens vs. Predator. Потому что я понятия не имею, каким я буду, когда вернусь.

САМОЕ ОПАСНОЕ СУЩЕСТВО НА СВЕТЕ

[входящее сообщение]

...рывок вперед, разворот на 180 градусов – замираю. Кто проектировал эту угребищ-

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

В КОСМОСЕ НИКТО НЕ УСЛЫШИТ ТВОЙ КРИК.

К/Ф «ЧУЖОЙ»

Роковые яйца. Если верхушка не вскрыта, то из утробы непременно выползет лицехват.

Армия ксеноморфов побежала громить базу. А у номера Шесть – свои дела и заботы.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	9.0

Три небольших шутера в одной упаковке плюс потенциально качественный мультиплеер. Звуковой дизайн отлично дополняет не самую плохую картинку.

За всю кампанию хищника я ни разу не использовал мины. Динамическое освещение свою функцию не выполняет, и это чувствуется.

НЕСМОТРЯ НА БОГАТЫЙ ВЫБОР, ЭТО – ЛУЧШИЙ ПРОДУКТ ФРАНШИЗЫ ALIENS VS. PREDATOR. НЕ ПРОХОДИ МИМО.

8.5

О КОМПАНИИ

1994

На платформе Atari Jaguar выходит первый «трехсторонний» шутер Alien vs. Predator, игра получает многочисленные награды прессы.

1999

На PC выходит Aliens vs. Predator с аналогичной, но здорово переработанной идеей, и каким-то невероятным мультиплеером.

2007

Игра по мотивам фильма Aliens vs. Predator: Requiem выходит на PSP и оглушительно проваливается.

ЧУЖОЙ – ТИПИЧНЫЙ РАЗБОЙНИК ИЗ WOW: ПОДКРАЛСЯ, НАШАЛИЛ, СМЫЛСЯ В ВАНИШ.

ную станцию? Тьма кромешная даже там, где изо всех сил светят фонари. Сканер движения верещит и дает точку на десять метров прямо по курсу. Впереди сплошной антрацит... где же ты, зараза... тварь кислот-... есть движение! На балюстраде! Неожиданно включается музыка – чертов бар, ублюдская планета! Жесткий индастриал входит в резонанс с сердцебиением, где-то на периферии зрения отвлекает внимание голографическая стриптизерша. Поднимаю ствол, даю очередь. На абсолютно черном фоне – зеленый всплеск. Что, съела, гадина?! Подводим дебет с кредитом: двадцать пуль на одного чужого. Расход в норме, можно двигать дальше.

«Ты справишься, рядовой?» – риторически спрашивает рация. Рядовой справится. Рядовой еще как справится. Рядовой покажет кислотным такую-то мать и прочих родственников Кузьмы, только дайте добраться до... что за?! Внимание привлекают стены с неземным узором. Покрыты черным веществом – вроде слизь, а вроде и твердое. Руберoид? Нет, отвечает сознание, это чужие. Рация голосом капрала Текилы подхватывает: «Срань господня, да это ж Улей!». Я, может, и тугодум, но сдается мне, это не к добру...

Ступая по хрустящей корочке мерзостной, но уже безвредной яйцекладки, натыкаюсь на очередной дневник какого-то ученого. «Похоже, все наши теории сходятся. Архитектура охотников напрямую демонстрирует их ритуальные отношения с ксеноморфами». Что еще за новости? Какие, на хрен «охотники», какие, к черту, «отношения с ксеноморфами»? Яйцеголовым мало кислотных тварей для изучения, что ли? Проклятая планета...

[конец сообщения]

Морпехи высаживаются на планету для зачистки ксеноморфов. Но, разумеется, не все идет по плану, а в процессе выясняется, что тут еще и хищники замешаны. Тем не менее, основным противником кампании остаются чужие.

Играть за морпеха действительно страшно. У каждого оружия есть свои минусы – автомат нещадно мажет, дробовик неинтересен на дальних дистанциях, снайперка долго перезаряжается, огнемет не отбрасывает противника, у смартгана слишком быстро заканчиваются патроны...

Зато здорово помогает частичная регенерация: здоровье делится на три полоски,

В прошлом выпуске «почты» читатели жаловались, что в FPS не видно ног у протагониста. Друзья! Вы их не видите – в они есть!

Гюльчатай, открой личико, э? Впрочем, за татуировку United States Colonial Marines можно простить любой недостаток.

ФАКТЫ: 1 управляемый морпех | 1 управляемый чужой | 1 управляемый хищник

в пределах каждой жизнь восстанавливается автоматически за пять секунд. Тем не менее, каждые 15-20 минут мне приходилось останавливать игру и снимать напряжение, пару-тройку минут бесцельно изучая новости в Интернете или читая анекдоты. Среди ночи, ага.

СЫН ПОЛКА

[входящее сообщение]

Свет! Как много света! Что это за помещение? За стеклом – пища в белой одежде… она приказывает мне? Номер Шесть – это я? Пища-в-моей-голове смеется. Пища-в-моей-голове сильнее. Повинуюсь пище. Пока повинуюсь. Надо убрать свет… стукнуть хвостом по источнику? Сработало. Хорошо. Тьма – друг. Тьма – жизнь. Тьма – мать.

Пища в белом вводит в мою комнату пищу в синем. Она напугана. Пища в синем не любит тьму? Шесть любит тьму. Шесть любит пищу. Шесть прыгает вниз, ням-ням. Вкусно! Вводят пищу в красном. Ай! Пища в красном жалит! Больно! Прыгать во тьму, ждать, ре-ге-не-ри-ро-вать! Свет! Огонь! Прыжок на пищу, ням-ням! Что это? Венти-ля-ци-я? Шесть может бежать отсюда! Шесть забирается наверх, но воздух стал сладкий и сонный… Шесть засыпает… пища в белом перехитрил Шесть…

Мигает красное. За стеклом кричит пища, она пахнет страхом. Дверь открыта! Бежать. Пища – хвать! Куда дальше? Поверхность с красным бугорком. Пища касалась бугорка, и открывалась дверь. Шесть кусать бугорок! Дверь открыта! Новое помещение… за стеклом – Королева! Бугорок? Кусать бугорок! Королева свободна! Бежать в Улей!

Потолок, пол, стены – одинаково. Шесть – вверху, пища внизу. Пища не любит тьму и не знает, где Шесть. Пища – ням-ням! Две пищи – ням-ням по очереди. Хвостом по источнику света, хвостом по бугорку на стене… тьма. Жизнь.

Королева зовет. Королеве плохо. Шесть бежит на помощь. Ай! Древний Враг! Тяжело убить. Но Шесть справится. Шесть снимет маску с Древнего Врага и выпустит лицехвата. Шесть – умница! Шесть – герой Улья!

[конец сообщения]

В отличие от предыдущих AvP, тут ползанье чужого по стенам и потолкам не превращается в аттракцион для смелых духом и вестибулярным аппаратом. Голова не кружится, ну или это я быстро привык. Автоматические прыжки, мгновенная смена плоскости и два вида удара здорово помогают в открытом столкновении – например,

МАРС, ЗЕМЛЯ И ДРУГИЕ ПЛАНЕТЫ

В прошлом выпуске Правильного в своем демопревью Aliens vs. Predator Кирилл Перевозчиков слегка ошибся, посетовав на недостатки движка Unreal Engine 3. То есть, в принципе я с ним согласен, вот только дело в том, что игра использует движок Asura – это серьезно модифицированный разработчиками из Rebellion движок id Tech 4 (на котором созданы Doom 3 и Quake 4). Причем нельзя сказать, что это эксклюзив для AvP, поскольку на Asura сделана масса игр для самых разных платформ, включая PSP. (Упс. Видимо, ночью не только все кошки серы, но и все игровые движки напоминают Unreal Engine 3. Но тени там все равно хуже Doom 3! – прим. Кирилла) В список тайтлов, например, входят Call of Duty: World at War – Final Fronts, Harry Potter and the Order of the Phoenix, Star Wars Battlefront: Renegade Squadron, 007: From Russia with Love и другие.

Странная жидкость. Но это точно не ксеноморф. А кто же тогда? Капитан Очевидность, ау!

Вот эти вот красивые «колеса» в стенах могут запросто оказаться ксеноморфами, поджидающими жертву.

Вообще, такое обилие плоских зубов – признак травоядности. Может, в отсутствие людей чужие вынуждены жевать листья и кору?

НАША ЦВЕТОМУЗЫКА

Сочетание визуальных средств и трехмерного звука очень важно для игры, вызывающей у пользователя адреналиновый прилив. В случае с AvP художники и дизайнеры, возможно, слегка недотянули, а вот музыканты – пожалуй, попали в точку. Хитрый эмбиент периодически взрывается настораживающими звуками, заставляя нервно дергаться и озираться. Впрочем, со временем привыкаешь к такому хулиганству – резкие переходы по-прежнему напрягают, но уже заметно меньше.

Возникает стойкое ощущение, будто я это уже где-то видел. Far Cry? Jurassic Park?

чтобы убежать или, наоборот, занять позицию для прыжка с последующим ударом. Цели задания, устанавливаемые телепатическим путем, ведут по тем же уровням (они очень большие, так что никакого дежавю), по которым пробегают и остальные персонажи игры. Несмотря на ментальную связь, принять участие в массовом марафоне ксеноморфов не получится – номер Шесть действует исключительно сам по себе.

ФИЛОСОФИЯ С ДУБИНОЙ

[входящее сообщение]

Каждый из нас рано или поздно становится юным кровью и отправляется на Испытание. Для некоторых оно заканчивается гибелью. Это означает, что они были слабыми, немощными особями, способными лишь на убийство исподтишка. Они не могут, не желают смотреть смерти в лицо, а значит, они не востребованы среди живых. А мы нуждаемся только в воинах. Этот мир нуждается только в воинах.

Молодые братья, отправившиеся на Планету испытаний, послали сигнал бедствия. Чувствую, он не предвещает ничего хорошего, но не бывает препятствий для сильного духом. И нет ничего невозможного для истинного охотника. Я вылетаю незамедлительно.

На орбите замечаю корабль людей. Мы уже сталкивались с этой расой. Ничтожная биомасса, хотя изредка встречаются и достойные воины. На всякий случай расстреливаю корабль и направляюсь на посадку. Сигнал более не поступает, а значит, юные кровью погибли… я должен отыскать их и выяснить, достойны они воинских почестей или же оказались слабыми и ненужными нашей расе.

Каждое разумное существо заслуживает такого расследования, если как следует подумать.

Нахожу первое тело. Оно истерзано, рядом валяется несколько изуродованных змей. Замечаю несколько черепов – юный кровью прошел испытание и успел перед смертью стать охотником. Но на планете обнаружены люди, а значит, правила игры поменялись. Включаю механизм отложен-

МОРПЕХ – ИГРАТЬ СТРАШНЕЕ ВСЕГО, НО ВЫРУЧАЕТ БЕСКОНЕЧНЫЙ ФОНАРИК, УДАР ПРИКЛАДОМ И ОТСУТСТВИЕ ОТДАЧИ PULSE RIFLE.

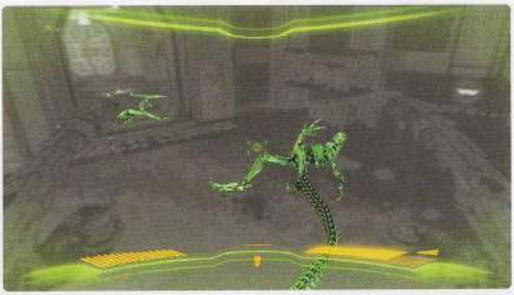
МУЖЧИНА И ЖЕНЩИНА

Компания Weyland была основана Чарльзом Бишопом Уэйландом в 1985 году. Она занималась робототехникой, нанотехнологиями и прочими продуктами будущего. Чарльз Бишоп Уэйланд погиб в 2004 году в Антарктиде во время событий кинофильма Aliens vs. Predator. Однако корпорация успела получить важную информацию о технологиях чужих и хищников. В том же году в руки госпожи Ютани, основательницы компании Yutani Industries, попало оружие хищника, потерянное им в фильме Aliens vs. Predator: Requiem. Таким образом сразу две компании стали разрабатывать инопланетные технологии. А в 2089 году, когда компания Weyland по некоей причине оказалась на грани финансового краха, возникло предложение объединиться с Yutani – так появилась корпорация Weyland-Yutani. Около трехсот лет она контролировала такие важные аспекты человеческой расы, как колонии в дальнем космосе, грузовые перевозки, поставка оружия и высоких технологий, добыча руды и так далее. В итоге была выкуплена сверхглобальной корпорацией Wal-Mart.

Сойди с бонуса, урод кислотный!

Капрал Текила чем-то похожа на Рипли. Такое же везение. Такое же обаяние. И концовка чем-то напоминает финал фильма «Чужой»…

Скромная лаборатория корпорации Weyland-Yutani, ничего особенного.



ного самоуничтожения на коммуникаторе юного кровью и уверенно шагаю вперед. На меня выпрыгивают змеи. Как всегда, исподтишка, толпой. Это не воины, это жертвы, пушечное мясо для настоящего охотника. Выстрел из плазменного распылителя разносит на кислотные останки одного врага, мощный удар запястными лезвиями проламывает череп второго. Однако шипение не прекращается. Защищаю лезвиями маску и выжидаю…

…человек отлетает, но не выпускает оружие из рук. Хватаю его одной рукой за шею, другой – аккуратно отделяю голову от туловища. Честный бой – честный трофей. Из-за угла выскакивает еще один человек. Прыгаю к нему и силой инерции бью лезвиями, целясь в лицо. Но тот вовремя заслоняется оружием, и блок остается не пробитым. Наношу серию мощных ударов, от которых не каждый удержится на ногах, – человек продолжает держать оружие перед лицом и что-то вопит. Откуда в них столько выносливости и терпения? Быть может, они и впрямь наши дальние родственники, как утверждают некоторые мыслители? Один шаг назад, и бросок копья разрешает дилемму. Неподалеку раздаются голоса – человек все-таки успел позвать своих соплеменников. Включаю маскировку, отталкиваюсь от поверхности и приземляюсь на крышу ближайшего здания. Охота должна продолжаться…

[конец сообщения]

Хищник является чем-то средним между морпехом и ксеноморфом. Он хорош и на расстоянии, и в ближнем бою; обладает инструментами массового и точечного поражения; не регенерирует, в отличие от коллег, зато может быстро обнаружить врага. Собственно, все шесть уровней игрок выбирает способ уничтожения противника – залить ли его плазмой издали, швырнуть ли копье, подкрасться в невидимости и заколоть запястными лезвиями, положить ли мины на пути патруля, швырнуть ли диск… Наверное, поэтому игра предлагает его кампанию в третью очередь – с этим выбором управиться не так просто, как кажется.

ВЫДОХ

Новая AvP настолько самобытна, что сравнивать ее с приквелами десятилетней давности – бессмысленно, а то и преступно. Ее основы, если уж на то пошло, были заложены пятнадцать лет назад. И то, что они практически не изменились, – скорее плюс, чем

Тепловизор помогает отличить людей и андроидов от окружающей обстановки, а электровизор отлично выделяет чужих.

То, что в оригинальном концепте было маленькими жвалами, за двадцать пять лет превратилось в какие-то прямо клычищи!

ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКОВ

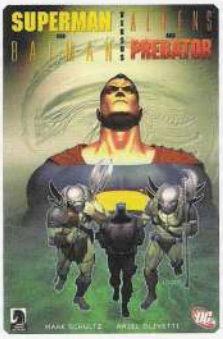
Aliens vs. Predator – это типичный пример так называемого «кроссовера» (crossover). Это когда автор объединяет две существовавшие по отдельности вселенные, стараясь не поломать их внутреннюю логику. Проще всего скрестить супергероев – например, Marvel регулярно устраивает в своих комиксах встречи Фантастической Четверки и Людей Икс. Обычно – и AvP не исключение – кроссоверы делаются ради дополнительной выгоды, которую можно извлечь из недостаточно популярных франшиз.

Иногда к таким пересечениям подселяют третью сторону. Например, есть комикс Aliens vs. Predator vs. The Terminator. Сам понимаешь, какая это термоядерная смесь (хотя сюжетец там откровенно слабоват). А бывают и парные кроссоверы, где герои объединяются против других героев. Одно из таких крышесносящих произведений называется Superman & Batman vs. Aliens & Predator. Не комикс – чума в чистом виде!

Однако Aliens vs. Predator считается удачным кроссовером сам по себе, без третьих лиц. Впервые столкновение чужого и хищника состоялось в выпуске комиксов Dark Horse Presents №36 за февраль 1990 года. А в конце того же года на экранах кинотеатров появилось продолжение фильма «Хищник», в которой камера выхватывает трофеи инопланетянина, и среди них ясно виден череп чужого. Начало кроссоверу было положено.

С тех пор вышло немало комиксов (в том числе и с приглашенными звездами), две новеллизации фильмов, всякие фигурки и, конечно, компьютерные игры. Всего их было, если учитывать отдельные игры о чужих и отдельные о хищниках… 37 штук! Среди них и примитивные аркады а-ля Pacman (Alien, 1982), и даже MMOFPS (Alien Online, 1998). В чистом же виде Aliens vs. Predator насчитывает 14 игр – в основном это шутеры, но встречаются и экшны (Alien vs. Predator, 1994, SNES), и даже стратегии в реальном времени (Aliens vs. Predator: Extinction, 2003).

Надо полагать, что в случае успеха новой Aliens vs. Predator (а шансы очень высоки), Sega закажет разработчикам если не сиквел, то как минимум дополнение. Может, новый комикс выпустят, а то и целый мультсериал…



ХИЩНИК – СЛОЖНО ИГРАТЬ, НУЖНО ДУМАТЬ – ЭТО С ОДНОЙ СТОРОНЫ; С ДРУГОЙ – МНОГО ДОСТУПНЫХ ИНСТРУМЕНТОВ.

минус. Ведь в наше время, когда все жанровые полянки основательно вытоптаны, игроку остается уповать лишь на качество при сохранении процесса. И что самое приятное – все это здесь есть: и сбалансированные правила игры, и ее аудиовизуальная реализация. Если целенаправленно задаться вопросом сравнения, то я бы вспомнил в первую очередь The Thing (2002). Эти две игры, заметно разнесенные во времени, оказались единственными, заставившими меня делать 15-минутные перерывы, чтобы перевести дух и успокоить нервы. Только не говори, что ты хотел объективного мнения и Dead Space в роли путеводной звезды. Я из другого теста, приятель.

Пора залевать панегирики Rebellion. Одним-единственным Aliens vs. Predator они искупили десятилетие греха и позора, сопровождаемое чередой посредственных шутеров (к примеру, Rogue Warrior – см. обзор в прошлом номере). Я подозревал худшее и выплеснул свои подозрения во вступлении, однако ошибся: враги не бесконечны, патронов хватает, к AI всегда можно найти подход, и вообще соло-кампания пробегается на одном дыхании. Тем не менее, во всей игре проскальзывает некая вторичность: все-таки невозможно что-то изменить в проработанном мире, связанном жесткими правилами. То, что удалось в суперпергеройском Batman: Arkham Asylum, вряд ли возможно в мире, где три расы воюют не на жизнь, а на смерть. С другой стороны, скорее всего, разработчики и не преследовали эту цель. Просто они хотели поднять планку качества, и им это удалось. Остается надеяться, что нам не придется ждать их следующего хита еще десять лет. ■

▲ *Каждый из протагонистов по-своему управляется с автоматной турелью. Кто руками, кто зубами, кто лезвиями...*

▼ *В качестве трофеев хищник собирает не черепа чужих (как это было в «Хищнике 2»), а их внутренние выдвижные челюсти.*

WHO IS MISTER BISHOP?

Несмотря на то что Лэнс Хенриксен сыграл более чем в ста фильмах, наиболее известен он за роль всего в трех из них: «Чужой», «Чужой 3» и «Чужой против хищника». В первых двух он сыграл андроида Бишопа, а в последнем – Чарльза Бишопа Уэйланда. Во всех трех случаях фигурирует одно и то же имя – это не совпадение. Модель андроида создавали по образу и подобию основателя компании Weyland.

В игре Aliens vs. Predator разработчики воссоздали образ сурового директора всемогущей корпорации (тот факт, что он андроид, ему ни разу не мешает), причем сделали это настолько здорово, что удостоились уважительного отзыва из уст самого Хенриксена. Неудивительно – ведь он сам озвучивал своего персонажа. Впрочем, ему не впервой принимать участие в разработке компьютерной игры. Он уже озвучивал адмирала Хакетта в английской версии Mass Effect и революционера Молова из Red Faction 2. А из недавних проектов можно отметить персонажа Дэчера в The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena и генерала Шепарда из Call of Duty: Modern Warfare 2.

ПОЙДЕТ: Процессор 3.2GHz, RAM 1Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Ил-2 Штурмовик, Heroes of the Pacific

Автор:
Дмитрий Карасев

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.5

Возможность менять уровень реализма без падения «интересности» игры, большой выбор самолетов, удобное управление, отличная графика, идеально подходящий игре саундтрек.

Отдельные претензии со стороны хардкорных пилотов, однообразные миссии, отсутствие полноценного сюжета, в кампании нет возможности сыграть за Люфтваффе, баги в мультиплеере.

ХАРДКОРНЫЙ АВИАЦИОННЫЙ СИМУЛЯТОР И ЛИХАЯ ВОЗДУШНАЯ СТРЕЛЯЛКА В ОДНОМ ФЛАКОНЕ. ВЫБИРАЙ, ЧТО ТЕБЕ НРАВИТСЯ БОЛЬШЕ.

8.5

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

ВЗВЕЙТЕСЬ, СОКОЛЫ, ОРЛАМИ

- **ЖАНР:** Simulation
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1C-СофтКлаб
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1C-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-32
- **ИНТЕРНЕТ:** airwargame.com

Проклятый Me.262 упорно висит на хвосте. Звук пулеметных очередей заставляет вжимать голову в плечи. Неосторожное движение штурвалом – и самолет едва не срывается в штопор... Все, надоело! Пара кликов сводят реализм к минимуму, и через несколько минут отчаянной перестрелки «мессер» уже догорает внизу. Нечестно? Ну, если бы разработчики были против, они не стали бы соединять в одном проекте две игры...

ДВЕ СТОРОНЫ ОДНОГО САМОЛЕТА

Отечественные разработчики пока не научились делать экшны, им не всегда удаются RTS, а с автомобильными симуляторами просто беда. Но когда дело доходит до техники Второй мировой, тут им нет равных. И все же «Крылатые хищники» внушали легкие опасения – анонсированная буквально за месяц до релиза игра во всем повторяла аркадно-приставочную «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» от той же Gaijin Entertainment (даже названия совпадали). Да и сами разработчики не скрывали, что их целевая аудитория – не только ветераны, имеющие за плечами десятки виртуальных боевых вылетов. Так что же мы получили – очередную авиационную стрелялку вместо наследника «Ил-2 Штурмовик»?

Новость первая: Gaijin Entertainment действительно поддалась соблазну сделать игру, одинаково интересную и знатокам воздушной техники, и тем, кому четырех кнопок для управления самолетом вполне достаточно. Новость вторая: задумка оказалась исполнена почти идеально. Да, пожалуй «почти идеально» – это наилучшее определение для «Крылатых хищников». Если бы не пара спасительных недочетов, писать статью было бы просто не о чем. Итак, на выбор имеются три базовых уровня реализма. При минимальном параметре «симуляции» мы получаем бодрый авиационный тир в духе Secret Weapons Over Normandy, при максимальном – полноценный зачет по пилотиро-

О КОМПАНИИ

2001

Год создания Gaijin Entertainment. Разработчики, основавшие студию, познакомились во время работы над небезызвестной Doom 2D (1997).

2004

Анонсирован первый «авиационный» проект студии – симулятор дракона Flight of Fancy. Управление осуществлялось с помощью технологии motion detection через веб-камеру. Увы, сейчас проект заморожен.

2009

В сентябре Gaijin Entertainment выпускает консольную «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники», а в начале ноября анонсирует своих «Крылатых хищников». В конце декабря игра уже оказывается на прилавках.

Битва за Сталинград, вид сверху. Следуя от одного ключевого сражения Второй мировой к другому, кампании позволяют взглянуть на войну глазами пилота.

МЕЛОДИЯ БИТВЫ

Очень редко саундтрек отечественной игры удостаивается отдельного упоминания, но «Крылатые хищники» – особый случай. Музыку для проекта написал известный американский композитор Джереми Соул (Jeremy Soule), сделавший себе имя как раз благодаря играм. В его портфолио – саундтреки к The Elder Scrolls IV: Oblivion, Icewind Dale и многим другим хитам. Впрочем, мы упоминаем его вовсе не из гордости за то, что такой человек снизошел до отечественной игры – просто хочется отметить, что музыка для «Хищников» и вправду получилась отличной.

СБИВАТЬ ПРОТИВНИКОВ СТОИТ ХОТЯ БЫ РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ ПОЛЮБОВАТЬСЯ КРАСИВЫМ «БА-БАХ» НА ТОМ МЕСТЕ, ГДЕ ОЧЕРЕДНОЙ «МЕССЕРШМИТТ» ЗАКОНЧИЛ КАРЬЕРУ ИСТРЕБИТЕЛЯ.

ванию истребителя в боевых условиях, во время которого самолет поминутно норовит уйти в штопор или рухнуть вниз из-за перегрева мотора.

Надо отдать Gaijin Entertainment должное за внимание даже к мелким деталям. Так, в режиме «аркада» вы начинаете миссию прямо в воздухе, и можете сразу лететь на рандеву с противником. А вот поклонники симуляторов, как и положено, должны тратить время на взлет с базы (что само по себе – занятие не из легких). Но это – лишь небольшая иллюстрация, один из мелких штрихов, создающих главное достоинство «Крылатых хищников», – от перемены уровня реализма сложность самой игры не меняется. Режим «аркада» это отнюдь не способ сделать свою жизнь легче. Независимо от настроек тебе не раз придется наблюдать осколки своего самолета на земле – либо проиграв воздушную дуэль немецкому пилоту, либо просто совершив неудачный маневр.

ОРЛЯТА УЧАТСЯ ЛЕТАТЬ

К некоторым мелочам придраться все-таки можно. Пример: тщательно прорисованные кабины заполнены разными датчиками, но по ним порой невозможно понять, что же происходит с самолетом и не собирается ли он в следующую секунду развалиться на части. Это не является помехой при низком уровне реализма, но для «реалистичного» режима, когда против тебя работает множество факторов, это явный минус.

С другой стороны, только хардкорный режим позволяет по достоинству оценить то разнообразие самолетов, которое предлагает твоему вниманию Gaijin Entertainment. При минимальном реализме авиация различается разве что вооружением, зато, переключившись на максимальный уровень достоверности, ты сразу поймешь, почему британский MK.II про-

Еще одним пилотом стало меньше...

Разработчики ручаются за историческую достоверность всех самолетов. Учитывая, что это говорят авторы «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники», можно поверить на слово.

Мультиплеер предлагает два интересных режима – в одном нужно разбомбить как можно больше целей на территории противника, в другом – ухитриться сесть во вражеском аэропорту.

ФАКТЫ: **6** кампаний на выбор | **50** миссий от Сицилии до Сталинграда | **32** игрока в мультиплеере

Для перестрелок в режиме «аркада» больше подойдет вид со стороны, дающий полный обзор происходящего...

...а вот поклонники хардкорных симуляторов наверняка предпочтут место в кабинах своих самолетов.

ВТОРАЯ МИРОВАЯ ГЛАЗАМИ ПИЛОТА

Битва за Британию (июль 1940 – май 1941 года)

Первое в истории человечества крупномасштабное воздушное сражение, а также первый случай применения тактики ковровых бомбардировок. А еще – первое серьезное поражение гитлеровской Германии.

Сталинградская битва (июль 1942 – февраль 1943)

Одно из ключевых сражений на восточном фронте. Переломный этап в воздушном противостоянии люфтваффе и советских летчиков – это был первый случай, когда красной авиации удалось захватить преимущество в воздухе.

Высадка союзников в Сицилии (июль 1943 – август 1943)

Первая десантная операция с использованием авиации. Летчики прикрывали высадку союзных войск, а воздушное десантирование применялось наравне с морским.

Корсуньский котел (январь 1944 – февраль 1944)

Успешная операция по окружению корсунь-шевченковской группировки фашистских войск, закончившаяся их капитуляцией. Считается образцом грамотного взаимодействия воздушных и наземных войск.

Наступление в Арденнах (декабрь 1944 – январь 1945)

Неудачная попытка немецких войск прорвать западный фронт. Самое масштабное авиационное сражение на западном фронте, закончившееся для люфтваффе очередным поражением.

Битва за Берлин (апрель 1945 – май 1945)

Окончание Второй мировой войны, ставшее крупнейшим авиационным сражением в истории человечества – с обеих сторон в нем участвовало 11 тысяч самолетов.

звали «неуловимым», а наш Ил-2 – «летающим танком».

Кампания, правда, не дает особенно развернуться, концентрируя все внимание на нескольких «главных героях». Выручает большое число одиночных миссий и удобный генератор миссий случайных, позволяющий задействовать весь доступный парк самолетов. Справедливости ради надо отметить – главный недостаток «Крылатых хищников» заключается в том, что игра быстро сливается в бесконечную череду однообразных боевых вылетов, которые отличаются друг от друга только моделями вражеских самолетов и пейзажами внизу. Большинство миссий похожи на друг на друга, они представляют собой серию схваток под девизом «сбить», «разбомбить» или «защитить». Кампании практически лишены какого-то сюжета, который связывал бы миссии, а главное – добавлял бы происходящему какую-то человеческую составляющую, дающую почувствовать, что ваш пилот – личность, а не просто «первый, первый, я – седьмой»...

А ВМЕСТО СЕРДЦА – ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

Что интересно, самих «Крылатых хищников» язык не поворачивается назвать «игрой без души». Душа тут в тщательной прорисовке самолетов и всего остального, во внимании к мелким деталям. А точнее – в том ощущении присутствия, которое все это создает. Его трудно передать словами. Закатный горизонт где-то впереди... Блики солнца на борту самолета, где остались отметины от вражеских пуль... Лучи прожекторов, прорезающие ночное небо... Даже происходящее на земле прорисовано с максимальным старанием – можно бросить штурвал и наблюдать, как наступает пехота, рвутся снаряды, горят танки. Впервые со времен «Ил-2 Штурмовик» возникает желание оставить дела и просто наслаждаться ощущением полета, любуясь пейзажами вокруг.

Сражения только добавляют причин для восторга. Сбивать врагов стоит хотя бы ради того, чтобы полюбоваться яркими вспышками взорвавшихся моторов, колышущимся дымным следом и красивым «ба-бах» в том месте, где очередной «Мессершмитт» закончил карьеру истребителя. В сочетании с хорошим звуком и отличной музыкой все это создает впечатление, что ты попал в современный документальный фильм про Вторую мировую.

ГОРДОСТЬ АВИАПРОМА

Что же, у Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить фанатов и «Ил-2 Штурмовик», и Heroes of the Pacific. Можно было бы добавить дежурную фразу об общем дефиците авиасимуляторов и о том, что «Крылатые хищники» позволяют исправить данную ситуацию, но мы такого делать не станем – этой игре не нужны скидки и послабления. Не станем и рассуждать о том, что Gaijin Entertainment решила использовать материал, оставшийся от консольной реинкарнации «Ил-2 Штурмовик». Лучше просто запустить игру, завести мотор своего Ил-2 и еще раз пронестись над горящим Берлином... ■

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ПОЙДЕТ: Процессор 2.8GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Borderlands, Diablo 2, Left 4 Dead

Доктор Нед как две капли воды похож на своего брата, Доктора Зеда из оригинальной Borderlands. За исключением одного маленького отличия...

Зомби, умеющих плеваться, нужно остерегаться в первую очередь – вдовитая слюна (назовем это слюной) очень сильно замедляет движения и мешает обзору.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DOCTOR NED

ЗОМБИ ЗДЕСЬ ТИХИЕ

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-4
- **ИНТЕРНЕТ:** www.borderlands-thegame.com

Borderlands вышла, получила от нас заслуженные 8,5 баллов и надолго поселилась на компьютерах любителей Diablo и игр с кооперативным прохождением – но история четырех героев не заканчивается. «Сегодня я поведаю тебе еще одну историю про отважную четверку, парень, – начинает Рассказчик. – Давным-давно, когда деревья были большими, а трава – зеленой, жил-был доктор Нед, которого ни в коем случае нельзя путать с доктором Зедом из другой истории...». «Пап, а что такое деревья?» – «Это такие штуки, которые росли из земли, не перебивай меня!»

«Так вот, жил-был доктор Нед в захолустье под названием Пещера Джека. На самом деле пещер было много, а также болот и отвратительных зомби. Не перебивай, сейчас объясню, откуда они появились. Видишь ли, доктор Нед всегда желал людям добра – и создал очередное лекарство, но оно оказалось работать. И вместо этого – правильно, парень – превратило всех живущих там психопатов в мерзких шагающих мертвецов. Согласен, разница не слишком велика, но она все-таки есть. Эти отморозки быстро научились плеваться какой-то гадостью, которая замедляет движения и попадает в глаза. Не видно ни черта! Кхм, я увлекся. В общем, Нед быстро смекнул, что натворил неладное, бросил свою дурацкую клинику и забаррикадировался в личном особняке, высоко в горах. Чего он там жрал – мне даже подумать страшно. Но оставил, на всякий случай, на входе в Пещеру Джека маленького робота Клэптрэпа – вдруг кто-нибудь объявится, чтобы исправить ситуацию. И однажды такой человек появился...»

Здесь мы вынуждены прервать уважаемого Рассказчика на самом интересном месте (он-то готов доставлять нам радость бесконечно, но место на журнальных страницах строго ограничено) и срочно перейти к более прозаичным, но не менее важным вещам. The Zombie Island of Doctor Ned – это первое скачиваемое дополнение для Borderlands. И, забегая вперед, стоит сказать: оно великолепно. Полная смена окружения: вместо солнечной и душной пустыни игрок попадает во влажные пещеры и бесконечные болота; действие происходит строго ночью, а на заднем плане подвывает симфонический саундтрек. Мало того что выглядит это по-прежнему роскошно, так оно еще и безупречно стилизовано и подогнано к идеальному балансу Borderlands. Зомби именно такие, какими и должны быть – медленные, вылезающие прямо из-под ног и чертовски опасные в больших количествах. Есть зомби-камикадзе, зомби-плевуны, зомби-карлики (очень быстрые уродцы), есть даже зомби-бруты с гигантским количеством здоровья. Квесты так и вовсе великолепны – ни на секунду не проходит ощущение, что играешь в лучшую и самую интересную часть «большой» Borderlands. В довершение всего The Zombie Islands стоит какие-то смешные деньги и длится ровно столько, сколько нужно. Отличный повод вернуться на Пандору – ты ее не узнаешь, настолько здесь все изменилось. ■

В Zombie Island of Doctor Ned игра еще больше похожа на стильную открытку. Кстати, перед нами брошенная клиника Дока.

После хэдшота (он же – критический выстрел) из зомби вываливаются не только деньги и патроны, но и... мозги!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Непревзойденная атмосфера и отличная картинка, интереснейшие и напряженные задания, оригинальные зомби. Все плюсы Borderlands сохранены.

За что мы там ругали Borderlands? Ах да, машины, слабоватый сюжет, раздражающий респаун – так вот, всего этого здесь нет! Но, увы, это всего лишь небольшой аддон.

ВСЕ ЛУЧШЕЕ, ЧТО БЫЛО В BORDERLANDS, А ТАКЖЕ ЗОМБИ И ВЕЛИКОЛЕПНАЯ АТМОСФЕРА ИРОНИЧЕСКОГО УЖАСТИКА. ПРОПУСКАТЬ НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ.

8.5

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 2Gb, видеокарта 256Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Никола Тесла, физик-изобретатель; Бенар Макрири, композитор
ПОХОЖЕ НА: Gears of War, Iron Man

Автор: Петр Сальников

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

DARK VOID

ВЕРТИКАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ, ГОРИЗОНТАЛЬНЫЕ ЖЕЛАНИЯ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Airtight Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darkvoidgame.com

Компания Airtight Games в своей новой игре решила соединить несколько жирных, извините, торговых марок: Николу Тесла, заговор фашистов и бермудский треугольник. Хорошо хоть лохнесского чудовища тут нет.

За сатанинским названием скрывается удивительно скучная забава: забеги по джунглям с отстрелом смешных тощих роботов, вооруженных чем-то, стреляющим каноническим «пиу-пиу». К тому моменту, когда будет можно, в конце концов, взлететь, терпение подойдет к концу, и игра, скорее всего, отправится вон с жесткого диска.

Компания Capcom, весь прошлый год стрелявшая мощнейшими релизами, в этот раз оступилась: более занудной игры в ее портфолио не было давно. Авторы Dark Void в который раз подняли тему параллельных измерений: куда-то летели, вдруг – молния, взрыв, падение, не пойми где приземлились. Радио ни черта не ловит, тут и там валяются трупы каких-то странно одетых людей, и, естественно, надо двигаться вглубь джунглей, там-то нас точно ждут с борщом и мясом. Самое забавное, что начинается Dark Void не с джунглей и скучных перестрелок, а с того, ради чего эта игра вообще была сделана – с динамичной схватки в воздухе. Глубокое оранжевое небо, реактивный ранец за спиной и голос, ненавязчиво объясняющий, как уничтожить вон те летающие тарелки. Управлять полетом удобнее всего с геймпада; степень азарта такова, что скакать в обнимку с контроллером придется по всей комнате, остро переживая виражи и маневры. Но потом это куда-то пропадает: на горло бодро начавшейся песне тяжелым каблуком наступает сюжет, и после просмотра емко описанного выше ролика мы попадаем в тропический лес и невольно делаем грустное лицо.

ПИУ-ПИУ

Потому что нет ни единого повода веселиться. Вообще ни одного. Dark Void –

О КОМПАНИИ

2004 Основана компания Airtight Games.

2005 В тесном сотрудничестве с Ageia компания работает над известным движком PhysX.

2008 Анонсирован Dark Void, революционный шутер с вертикальной системой боя. Революции не вышло.

Удивительно: локализаторы не потрудились перерисовать интерфейс под PC. Играя на клавиатуре, сложно понять, что тебе пытаются сказать словами «используйте L».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Одно из немногочисленных достоинств этой игры – прекрасная музыка, все остальные погребены глубоко под тонной недостатков, так что обратить на них внимание – та еще задачка.

Куча клише, предсказуемые бои и поведение врагов, а также ряд вопросов по локализации. Роботы, например, почему-то говорят на чистом английском.

В ПЕРВЫЙ РАЗ ОСМЕЛЮСЬ СКАЗАТЬ ЗА СЕБЯ: Я ЖДАЛ DARK VOID, А ПОЛУЧИЛ ИМЕННО ЧТО VOID. FUCKING VOID.

6.0

Креветка королевская. На рожон лучше не лезть, используй укрытия.

обыденный и предсказуемый шутер, и штампов тут отовсюду взято столько, что иногда даже удивляешься: неужели их в природе действительно так много? Да, очень много.

Система перестрелок слизана с Gears of War, и штампы – оттуда же. Если в радиусе обзора в принципе есть что-то, за чем можно спрятаться (это по-прежнему происходит при нажатии нужной клавиши: герой намертво прилипает спиной к условной каменной плите) – значит, нужно прятаться, потому что сейчас придут пиу-пиу-роботы. Если объекты будто специально расставлены так, чтобы между ними было удобно перемещаться (опять же, по нажатию клавиши) – значит, сейчас придет много пиу-пиу-роботов и придется маневрировать.

Если ты видишь турель, и напарница велит по рации за нее встать, значит, сейчас придет толпа очень злых пиу-пиу-роботов и придется садить из этой самой турели до тех пор, пока толпа значительно не поредеет, либо пока не окоченеет твой указательный палец. Периодически игра пытается широко улыбнуться и с криком «сюрприз!» подбросить свежего угля в печь, организовав массовую драку с железными дровосеками. Заканчиваются эти свистопляски, как правило, поиском одинокого робота, оставшегося где-то среди ацтекских руин: до тех пор, пока он не будет уничтожен, вперед продвинуться не получится, потому что скрипты.

ВЕСТИБУЛЯРНЫЙ АРАРАТ

После того как герои доберутся до деревни молчаливых индейцев, состоится очная ставка с Николой Тесла, который вручит несчастным погорельцам по реактивному ранцу и скажет, что вокруг поселения разбросано множество обломков разной техники. Среди них хорошо бы найти несколько деталей, при помощи которых можно вернуть в работоспособное состояние разбитый в хлам самолет, так что вот он – пусть к спасению. Хотя, наверное, только Николе Тесла могла прийти в голову мысль, что сонар, аккумулятор и свечи зажигания помогут отремонтировать самолет, у которого оторвало крыло и хвост при крушении.

С реактивным ранцем в игру вступает система вертикального боя. Во всех анонсах и пресс-релизах Capcom позиционировали ее как нечто инновационное, но на деле оказывается, что это все те же банальные перестрелки с использованием укрытий, только в центре композиции – укрытия, а не перестрелки. Камера переворачивается, и, стоя на, условно говоря, верхнем балконе, протагонист уничтожает всех, кто пониже, постепенно спускаясь на нужную платформу. Примерно то же самое происходит и в том случае, если герой оказался, прошу прощения, снизу: увиливая от подавляющего огня дюжины обосновавшихся на выгодной высоте дроидов (пиу-пиу!), нужно порхать с одного балкона на другой. От этих подъемов-переворотов иногда кружится голова, но со временем приходит понимание простой истины: наш вестибулярный аппарат половину игры вращается вокруг одного и того же яйца. А яйцо, с какой стороны его ни показывай, яйцом и останется.

КТО ЗДЕСЬ?!

Казенный реактивный ранец, что примечательно, изначально обладает фиксированным набором функций, которых хватает ровно на то, чтобы высоко прыгать и небольно падать, поэтому надежда на то, что сейчас прекратятся унылые перестрелки на земле и начнется наконец война в воздухе, стремительно угасает. Остается только «тьфу, блин».

Так и хочется спросить: «А где же действие?». К тому моменту, когда оно начнется, желание играть в Dark Void пропадет окончательно: опробовали виражи, угнали пару летательных аппаратов, и хватит – пора баиньки. Интерактива тут никакого нет: на бешеной скорости нужно сблизиться с противником и, нажав привычную комбинацию клавиш, оторвать его от штурвала; и так – раз за разом, не меняя абсолютно ничего в тактике. Рано или поздно во всех этих маневрах точку ставит широкий зевок. И правда, пора отправляться ко сну: лучше сохранить силы для завтрашней одиссеи в Mass Effect 2. ■

ТАК И ХОЧЕТСЯ СПРОСИТЬ: «А ГДЕ ЖЕ ДЕЙСТВИЕ?»

ФАКТЫ: **2** вида оружия можно носить с собой одновременно | **2** положительных героя | **1** сумасшедший ученый

ПОЙДЕТ: Процессор 2.4GHz, RAM 512Mb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Хроники Тарр: Призраки звезд, Descent: Freespace

Автор: Святослав Торик

ЖАНР: Space Combat
ИЗДАТЕЛЬ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Quazar Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ИНТЕРНЕТ: www.coldstars.ru

Если подлететь к поверхности планеты, можно даже рассмотреть атмосферные явления – если у объекта вообще есть атмосфера.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗВЕЗДЫ – ХОЛОДНЫЕ ИГРУШКИ

WHY SO СИРИУС?

На сайте компании «Акелла» меня встречает анимированный баннер: *«...это кому-нибудь нужно?»*. Озадаченно вглядываюсь, пытаясь постичь цинизм и самоиронию издателя. Реклама демонстрирует иллюстрацию с логотипом и датой выхода игры, после чего ролик прокручивается заново. Оказывается, я пропустил первые кадры: «Если звезды зажигают – значит...»

Вот таким нехитрым способом проходят брифинги: Юала обрисовывает боевую задачу, после чего игрока приглашают в ангар... тьфу, ангар.

...ЗНАЧИТ – КТО-ТО ХОЧЕТ, ЧТОБЫ ОНИ БЫЛИ?

Смысл «игроизации» не самого актуального романа Сергея Лукьяненко остается вопросом из вопросов. Причем недоумение вызывает не то, зачем разработчики попытались впихнуть интерактивное развлечение в абсолютно законченную историю, а то, почему они выбрали именно этот жанр. В оригинальной дилогии – я специально перечитал перед тем, как сесть за игру, – нет ни одной битвы в открытом космосе, просто потому, что они там не нужны. Хотя, кстати, этот момент мог и поспособствовать – если никто не знает, как оно там все выглядит, бабахает и взрывается, то можно попробовать изобразить процесс. Тем более что у студии Quazar уже есть опыт «космической боевки» в лице сразу двух «Хроник Тарр».

Но начну с общих точек соприкосновения. Протагонист, почему-то всю дорогу не произносящий ни слова, не кто иной, как Ник Ример, чья жизнь бесславно завершится среди крыс-переростков на борту корабля Алари, куда он попадет в книге «Звезды – холодные игрушки». В игрушке про «игрушки» он не только жив, но еще и принимает активное участие в развитии сеттинга. Я, напомню, уже прочитал дилогию, и детали еще не рассеялись в памяти. Согласно книге, Геометры (к которым и принадлежит Ник) столкнулись с Тенью – огромным союзом цивилизаций, основанных на индивидуализме каждой разумной особи. Поскольку

О КОМПАНИИ

2003 Создается студия Quazar.

2007 Выходит первый проект, «Хроники Тарр: Призраки звезд».

2008 Выпускается второй проект, «Хроники Тарр: Стражи пограничья».

Геометры и их Друзья живут по принципу превалирования общественного над частным, им пришлось бежать от Тени, причем довольно оригинально – они просто перенесли в пространстве всю свою звездную систему. Однако в первоисточнике о роли Ника в этом процессе не было ни слова, в то время как возможности и даже необходимость раскрыть ее – были. Зато в игре он развернулся на всю катушку: новые персонажи, расы, события. Получилось произведение, которое даже фанфиком не назовешь – слишком уж вольно обращаются сценаристы Quazar с сеттингом.

Впрочем, хватит бессмысленных рассуждений. Просто сделай вывод: если хочешь поиграть в «Звезды – холодные игрушки», лучше не читай книгу, сохрани рассудок здоровым.

В этой игре с главным героем болтает каждый встречный, такое ощущение, будто они вообще одни во всей Вселенной.

Пресловутые кристаллы. Достаточно просто подлететь к одному из них, и подзадание засчитается.

...ЗНАЧИТ – КТО-ТО НАЗЫВАЕТ ЭТИ ПЛЕВОЧКИ ЖЕМЧУЖИНОЙ?

Вот только одна проблема возникает – а во что здесь вообще играть? Жанру space combat уже далеко за второй десяток, да и у студии Quazar к третьему проекту знаний накопилось предостаточно. Но, похоже, не в коня корм. Игровой дизайн базируется на восьми последовательных миссиях. С начала каждого задания все, что ты реально можешь делать, – это следовать приказам. Попросили собрать двенадцать кристаллов? Летай и собирай. Сунешься куда-нибудь в поисках приключений – утыкешься в искусственный ограничитель. Приключения строго дозированы и заключаются, по большому счету, в отстреле внезапно появляющихся из глубин космоса кораблей противника. Все остальное время будь добр собирать кристаллы. Экономика? Апгрейды? Ты чего, в «Хрониках Тарр» переиграл? 11 типов кораблей, отличающихся друг от друга только внешне (по крайней мере, лично я никакой разницы не заметил – плохо смотрел?) – вот и все, что нужно юному регрессору Геометров. Чтобы собирать кристаллы было не так скучно, в каждой миссии с Ником общается некто Юала из расы Гибких. У него такой смешной выговор, что о жестокой роли этой расы в пенитенциарной системе Геометров (см. книгу) лучше немедленно позабыть, иначе морозец по коже обеспечен. Несложно сказать, с какого из персонажей «Звездных войн» был списан этот герой. Есть и другие архетипичные собеседники: например, руководитель научной экспедиции Дон Брун, похоже, поменял одну букву в имени и выкинул другую из фамилии. Все тот же ворчливый, эгоистичный, но гениальный ученый. Общение идет в одну сторону (протагонист Ник принципиально молчит), зато постоянно. Юала комментирует каждый шаг задания, периодически вызывая желание прибить Гибкого на месте. Впрочем, в седьмой миссии... разработчики как будто бы специально его таким сделали. Увидишь сам, если каким-то чудом хватит терпения добраться.

...ЗНАЧИТ – ЭТО НЕОБХОДИМО, ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ВЕЧЕР НАД КРЫШАМИ ЗАГОРАЛАСЬ ХОТЬ ОДНА ЗВЕЗДА?!

Для игры, движку которой больше двух лет, 20 с лишним секунд с момента запуска до загрузки миссии – это провал. Есть и более печальное отклонение от нормы: на многих компьютерах возникает проблема с кодеками, которая заключается в том, что игра тормозит раз в несколько секунд, как-то криво воспроизводя файлы озвучания и видеороликов. Как ее исправить, не могут понять даже сами разработчики. Редкие счастливчики, прорвавшиеся через этот астероидный пояс багов, с тревогой отмечают проблемы при использовании джойстиков популярных марок.

Но при всем при этом – красивая, зараза. Если разработчики выпустят демоверсию, обязательно поставь ее и просто полетай по красивому космосу. Я такого буйства красок не видел со времен Freelancer. А какая тут волшебная, космическая музыка!.. ■

▲ *Враги умирают в рамках бюджета; погорят-погорят да и пропадут с концами.*

** В тексте использованы строки из стихотворения «Послушайте!» Владимира Маяковского*

ФАКТЫ: **7** собеседников в открытом космосе | **8** абсолютно «рельсовых» сюжетных миссий | **11** кораблей на выбор

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Широко известный в узких кругах сеттинг: очень красивая графика, интересные персонажи, космическая музыка, разработчики влюблены в свое детище.

Сюжет практически не пользуется первоисточником, а порой откровенно его перекраивает, игра страшно глючит, разработчики влюблены в свое детище.

ОТДЕЛАЮСЬ ШТАМПОМ «НА ЛЮБИТЕЛЯ», УЖ ИЗВИНИ – ПО-ДРУГОМУ ИГРУ НЕ ОХАРАКТЕРИЗОВАТЬ.

6.5

ПОЙДЕТ: Процессор 2GHz, RAM 2Gb, видеокарта 512Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ: Михаил Смагин, бессменный гейм-дизайнер последних восьми игр серии «Противостояние»
ПОХОЖЕ НА: Warfare, World in Conflict

Автор: Святослав Торик

Движок PhysX честно обрабатывает любые архитектурные массивы – можно часами любоваться на разрушения.

ПРОТИВОСТОЯНИЕ 3D: ПЕРЕЗАГРУЗКА

ФАНАТСКИЕ ВОЙНЫ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Руссобит-М/GFI
- **РАЗРАБОТЧИК:** GFI
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** sudden-strike.ru

Бренд «Противостояние» из редких, но популярных игр превратился в череду модификаций на дряхлеющем движке, а полтора года назад даже стал центром мирового скандала – спасибо игре «Противостояние: Принуждение к миру». Но теперь у заслуженного трейдмарка появился повод для реабилитации.

Вообще, эта серия по-своему уникальна. С 2002-го по 2008-й все проекты разрабатывались на одном и том же графическом движке участниками сайта sudden-strike.ru под маркой Red Ice Software. Сейчас, сменив движок, убрали и вывеску: новый этап существования начался от имени GFI – издателя серии; гейм-дизайнер, впрочем, остался прежним.

ПЕРВАЯ ТРЕХМЕРНАЯ

Разработка новой игры в жанре тактической милитаристской RTS на движке тогда еще не вышедшей Warfare началась в 2006 году, когда Михаил со товарищи анонсировали игру «Противостояние 5: Война, которой не было». Она была запланирована как стратегия в реальном времени про альтернативную Вторую мировую, причем место для Советского Союза там даже не бронировалось – его как бы вычеркнули из этой альтернативы. К счастью, поскольку разработчики Warfare не закончили движок в нужный

В связи с официальным введением в игру пушечного мяса, смысл командных очков остался где-то за кадром.

О КОМПАНИИ

2002
Открывается сайт sudden-strike.ru, вокруг серии «Противостояние» зарождается мощное коммьюнити, состоящее из дизайнеров моделей военной техники и архитекторов игровых карт.

2004
Выходит игра «Противостояние: Азия в огне», созданная теми самыми моделлерами и левел-дизайнерами из околоигрового сообщества.

2008
После пяти лет разработки на полки магазинов попадает тактическая стратегия Warfare от студии «МиСТ ленд – Юг», которая закрывается за полгода до релиза игры.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

+ Нетривиальные задания требуют переосмысления тактики на лету, грамотный контроль над ситуацией приносит тонну удовлетворения.

– Неоптимизированный движок трехлетней давности, интерфейс не для слабых духом, ИИ хромает, мультиплеер вообще отсутствует.

PC УДАЧНЫЙ, НО СЛЕГКА УСТАРЕВШИЙ СПЛАВ WARFARE И «ПРОТИВОСТОЯНИЯ». ТАКТИЧЕСКИМ СТРАТЕГАМ ПОСВЯЩАЕТСЯ.

7.5

срок, провокационный проект был отменен. Возвращение к наработкам «Войны, которой не было» произошло после выпуска «Принуждения к миру». Тогда уже и издателю стало очевидно, что двухмерный движок-ветеран (его первая версия датируется аж 1997 годом!) не соответствует современным требованиям, и вообще двадцать первый век уж лет десять как на дворе. Необходимых программистских талантов под рукой у GFI не оказалось, зато вовремя подвернулись исходники движка Warfare с инструментарием. Подзаголовок «Перезагрузка» как бы символизирует.

ДУХ ВОЙНЫ

Несмотря на соблазн продолжить линию «Принуждения к миру», точку приложения политической конъюнктуры переместили в Среднюю Азию. Действие происходит на границе Таджикистана, куда из Афганистана и Пакистана хлынули американские войска и примкнувшие к ним душманы. Если закрыть глаза на политику, в сухом остатке получаем неформальный локальный конфликт между Россией и США. К счастью, без ядерного оружия и всего-то на десять дней. Как и в Warfare, играть дозволено лишь за одну сторону конфликта, и на этот раз это не выходцы из Юты и Мичигана. Под красно-бело-синим флагом проходят двенадцать в меру разнообразных миссий. Информационная вводная дается прямо на поле боя и между заданиями – посредством блога с удивительно живыми, где-то даже наивными текстами, словно списанными из солдатских дневников Первой Чеченской или Афганской войн.

Игровой процесс практически не изменился по сравнению с Warfare. Более того, в «Противостояние 3D» переехали все болячки оригинала. Противотанковые войска по-прежнему стреляют по вражеской бронетехнике, даже если ракета с вероятностью в 100% попадет в здание, а не танк. Снайперы видят не дальше своего носа, хотя если «подсветить» врага в пределах радиуса действия винтовки – отлично стреляют и даже попадают. Противник принципиально не отступает из зоны боевых действий и не покидает здание даже под угрозой разрушения, а вражеские танки по-читерски разворачиваются передней (самой эффективной) броней к выпущенной по ним ракете.

Это все не лечится по причинам технико-финансового характера, но если привыкнуть и принять эти ограничения за правило, никаких проблем не возникнет. Собственно, если ты прошел в свое время творение «МиСТленд – Юг», то ничего сложного в освоении новой игры ты не увидишь. Кроме одного. Разработчики «Противостояния», привыкшие расставлять на двухмерном движке Sudden Strike сотни юнитов, не стали стесняться и на новой игровой площадке.

Помнишь в Warfare миссию с обороной аэропорта? Приходилось постоянно контролировать два десятка единиц на четырех боевых рубежах, из-за чего привычный микроменеджмент превращал игру в филиал ада. И в противовес той ужасной миссии – десятки отдельных, выполняемых с ювелирной точностью диверсий, когда гибель одного солдата, даже если это был простой водитель, оборачивалась истинной трагедией с крупномасштабными последствиями.

Так вот, дружище, в «Перезагрузке» у тебя не будет ситуации, когда цифр на клавиатуре хватает, чтобы вызвать любой необходимый тебе отряд в любую секунду времени. У тебя постоянно будет скапливаться какой-то непонятный резерв, топливные машины и грузовики с боеприпасами станут насущной необходимостью, а разведывательные вылазки будут сопряжены со штурмами, где пушечное мясо и право первого выстрела решают исход задания. Это непривычно для поклонника Warfare, но вполне понятно фанату «Противостояния».

КРУЧЕ НАС ТОЛЬКО ГОРЫ

Что еще? Эксклюзивный саундтрек от сочинской рок-группы the HellZippies включает как зажигательные гитарные композиции, так и военные марши. Хорошо озвучены рода войск – фирменные фразы и военный сленг дают игроку прикоснуться к скромному величию защитников отечества. Хотя с патриотизмом и сопутствующим пафосом разработчики перегнули, на мой взгляд. С другой стороны, многие были разочарованы тем, что в Warfare нельзя накостылять «пиндосам». Поздравляю – «Противостояние 3D: Перезагрузка» решает эту проблему.

Кстати, раз уж пошли крики о необходимости патриотического воспитания молодежи, подобная игра вполне могла бы послужить отечеству. Тем более, правообладатели «Противостояния» планируют поддержать серию как минимум патчем для «Перезагрузки». Интересно было бы послушать мнение депутата Селезнева на этот счет. ■

Не знаю, как они там со всем своим оборудованием поместились, но эта птичка и вправду тянет до 32 пассажиров!

Порой миссия может здорово растянуться во времени – тогда приходится вытаскивать из закромов грузовики с боеприпасами и топливом.

Блог и новостные сводки на фоне глобальной карты – все это аккуратно перекочевало из Warfare.

ПОД КРАСНО-БЕЛО-СИНИМ ФЛАГОМ ПРОХОДЯТ ДВЕНАДЦАТЬ В МЕРУ РАЗНООБРАЗНЫХ МИССИЙ.

ФАКТЫ: **2** стороны конфликта: Россия и США | **3** границы: Таджикистан, Афганистан и Пакистан | **12** игр вышло в серии «Противостояние»

ПОЙДЕТ: Процессор 3GHz, RAM 1Gb, видеокарта с 256Mb
ПОХОЖЕ НА: Beijing 2008, Torino 2006

Автор:
Степан Рвач

ГЕЙМПЛЕЙ НА ДИСКЕ!

Чем выше подпрыгнешь, тем больше будет скорость спуска.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★½ 4.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 5.5

Единственный симулятор зимних олимпийских игр 2010-го; вполне «съедобные» графика и звуковое сопровождение; хорошо сделаны состязания горнолыжников.

Очень часто управление сводится к безумной долбежке по клавишам; в игру включены далеко не все зимние олимпийские дисциплины; нет «прокачки» навыков спортсменов.

НАСТОЯЩЕЕ ИСПЫТАНИЕ ДЛЯ ПАЛЬЦЕВ РУК НА ПАРУ ВЕЧЕРОВ. ТАКАЯ ВИРТУАЛЬНАЯ ОЛИМПИАДА НАМ НЕ НУЖНА.

5.5

VANCOUVER 2010

КРУЖОК «УМЕЛЫЕ ПАЛЬЦЫ»

- **ЖАНР:** Sports
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eurocom Entertainment Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-4
- **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** Один DVD
- **ИНТЕРНЕТ:** www.olympicvideogames.com/vancouver2010

Когда ты будешь читать эту статью, XXI зимние Олимпийские игры, скорее всего, уже подойдут к концу. Станет известно, выполнила ли сборная России обещание привезти из Ванкувера 40 медалей (причем девять из них должны быть золотыми). Сейчас же нам ничего не остается, кроме как считать оставшиеся дни до торжественной церемонии открытия, прикидывать шансы наших спортсменов и через «не могу» играть в Vancouver 2010.

ДУБЛЬ ДВА

Перед нами второй по счету спортивный симулятор от японского издательства Sega и английской компании Eurocom Entertainment Software. Разработка Beijing 2008 стартовала в декабре 2005 года. С Vancouver 2010 пришлось действовать намного быстрее. Sega заполучила лицензию от Международного Олимпийского Комитета лишь в феврале 2009 года. Так что на все про все у Eurocom Entertainment Software было примерно 11 месяцев.

Может, игра выглядит так слабо из-за того, что авторам попросту не хватило времени? Вполне вероятно. Однако нас, простых геймеров, не должно волновать, с какими трудностями пришлось столкнуться разработчикам. Мы имеем дело не с любительским, а профессиональным проектом, за который предлагают заплатить деньги. Так что оценивать игру следует по всей строгости.

ПРАВОЗАЩИТНИКАМ НА ЗАМЕТКУ

Из огромного количества зимних олимпийских видов спорта в Vancouver 2010

Боже, что я делаю в олимпийской сборной России!?

О КОМПАНИИ

1988 — В октябре шестеро английских разработчиков основали в городе Дерби (графство Дербишир) Eurocom Entertainment Software.

1990 — Компания дебютировала на 8-битной приставке NES с ролевкой под названием Magician.

1993 — В ноябре разработчики выпустили свой первый продукт для PC – логическую игру Tesserae.

1998 — В июне вышло, пожалуй, самое известное творение англичан – Mortal Kombat 4. Файтинг получил нелестные отзывы в прессе.

2008 — В конце июня появилась Beijing 2008. Кстати, это не первая олимпийская игра в послужном списке компании. До этого была Athens 2004.

На высокой скорости картинка начинает смазываться. Так даже лучше – меньше видны графические огрехи разработчиков.

У спортсменки слева явно что-то не в порядке с пятой точкой.

МЫ ЧЕСТНО ПЫТАЛИСЬ НАЙТИ В VANCOUVER 2010 ХОТЯ БЫ ОДНО ЯРКО ВЫРАЖЕННОЕ ДОСТОИНСТВО, НО ТАК И НЕ СМОГЛИ.

включили шесть дисциплин: горные лыжи, сани, фристайл, сноубординг, прыжки с трамплина и соревнования конькобежцев. Некоторые из них разделены на подвиды. Например, существует четыре варианта скоростного спуска с горы: обычный слалом, гигантский слалом, супергигантский и даунхилл.

В общей сложности борьба ведется за 14 комплектов наград. В одних видах спорта участвуют мужчины, в других – женщины. Почему-то на санях катаются только дяденьки, а на коньки разрешено становиться исключительно тетенькам. Вот такая виртуальная дискриминация по половому признаку. Проходить все этапы не обязательно. Можно выбрать какое-то одно состязание или создать комбинацию из нескольких понравившихся соревнований.

А КОРОЛЬ-ТО ГОЛЫЙ

На самом деле в Ванкувере в этом году разыгрывают 86 наборов медалей. Вполне понятно, почему в игре нет хоккея и фигурного катания – за одиннадцать месяцев создать их попросту невозможно. Даже такой махине, как EA Canada, далеко не всегда удается сделать хороший хоккейный симулятор. Куда уж скромной Eurocom Entertainment Software. А вот отсутствие биатлона и лыжных гонок вызывает вопросы. На прошлой виртуальной олимпиаде они были. Почему авторам Torino 2006 из небольшой немецкой студии 49Games хватило сил и умения неплохо реализовать эти два соревнования, а англичанам – нет? Ведь обе компании находятся в одной легкой весовой категории.

Похоже, лицензия от Международного Олимпийского Комитета потребовалась Sega лишь для того, чтобы использовать ее в рекламных целях. Эй, ребята, смотрите: наш симулятор – не какая-то чушь без роду и племени, а официальная игра XXI Зимней Олимпиады. Но что мы видим? Архитектура всех спортивных сооружений не скопирована с реально существующих прототипов, а придумана дизайнерами. Вместо имен призеров показаны лишь флаги стран-победительниц. Но это еще полбеды. Разработчики решили сильно не заморачиваться с внешним видом спортсменов. Вылепили из полигонов несколько однотипных болванок, нацепили на них разноцветную форму и случайным образом распределили их по командам. Иногда ситуация доходит до абсурда. В прыжках на лыжах с трамплина честь российского флага отстаивает черный как смоль негр. Через пару часов запускаем то же самое соревнование и видим, что за Россию теперь выступает совсем другой спортсмен, а знакомый нам «афророссиянин» перебрался в сборную Швеции.

РАЗВИВАЕМ АРТРОЗ И АРТРИТ

Даже при самом жестоком цейтноте специалисты из Eurocom Entertainment Software должны были навести порядок в интерфейсе и управлении. После просмотра стартового видеоролика на экране появляются разноцветные буквы «A» и «B» и «Y». Нажимаем на них – никакого результата. Перебираем все кнопки подряд и, о чудо, мы оказываемся в меню выбора режима игры. Оказывается, разработчики просто скопировали интерфейс из версии для Xbox 360. Методом научного тыка выясняем, что «W», «A», «S», «D» призваны заменить крестовину, а «H», «J», «K», «Y», «U», «I» – два шифта и четыре кнопки с правой части приставочного геймпада.

Во многих состязаниях для победы необходимо со скоростью машинистки нажимать на нужные клавиши. После десятипятнадцати минут игры начинаешь чувствовать боль в суставах. Если не сделать перерыв, то неприятные ощущения усилятся в несколько раз. Создается впечатление, будто ты не сидел за компьютером, а целый день таскал на стройке тяжелые кирпичи или здоровенные упаковки с кафельной плиткой. Владельцам геймпадов ничуть не лучше, все равно приходится отчаянно молотить по кнопкам.

ИГРА-ПУСТЫШКА

Неужели игра настолько плоха? Мы честно пытались найти в Vancouver 2010 хотя бы одно достоинство, но так и не смогли. Увы, в творении Eurocom Entertainment Software нет ни одного момента со знаком плюс. Только сплошные минусы (интерфейс, управление) или нулевые значения (графика и звук). В Beijing 2008 тоже приходилось с бешеной скоростью давить на кнопки, но там хотя бы была реализована интересная фишка с постепенной прокачкой умений спортсмена. В Vancouver 2010 нет даже этой забавной мелочи. Долбить до боли в пальцах по клавишам ради первой строчки в рейтинге – весьма сомнительное занятие. Не игра, а пустышка с лицензией от Международного Олимпийского Комитета. ■

Золото в состязании горнолыжников у китайского спортсмена – в игре возможны еще и не такие чудеса.

ФАКТЫ:

10 кнопок задействованы в управлении

11 месяцев длилась разработка игры

14 соревнований из олимпийской программы

ПОЙДЕТ: Процессор 1.8GHz, RAM 1Gb, видеокарта 128Mb
ПОХОЖЕ НА: Zombie Shooter, Alien Shooter

Автор: Павел Демин

Огнемет дает уникальную возможность заявить мертвякам о серьезности собственных намерений еще до непосредственного контакта их физиономий с металлической рамой.

Зомби-толстячки сильно замедляют наше триумфальное шествие к победе.

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ZOMBIE DRIVER

НОЖ СКВОЗЬ МАСЛО

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Exor Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Exor Studios
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ИНТЕРНЕТ:** www.zombiedriver.com

В этой статье я не стану рассказывать, какая у Zombie Driver никудышная графика, лишенная всякого смысла банальная сюжетная завязка и нудный, однообразный игровой процесс, потому что все это не имеет никакого значения, если вы не можете отказать себе в удовольствии размазать мозги ходячих мертвецов по асфальту. В противном случае вы и не посмотрите в сторону творения Exor Studios.

Есть город, кишащий тварями, охочими до мяса человечьего, – с одной стороны; и герой-одиночка, вынужденный на добровольных началах помогать обществу (точнее той его части, которая еще не шатается по улицам родного города в поисках человечинки), – с другой. Силы, мягко говоря, не равны, не правда ли? А теперь дадим герою тачку – и борьба за собственную жизнь уже не кажется столь бесперспективным занятием. Укрепим корпус броней – вот уже перед нами маленькая передвижная крепость. Присобачим хорошую, крепкую раму на передний бампер и закачаем N_2O – и прокладывать маршруты прямо по тушкам испускающих дух зомби станет в удовольствие! Каждый апгрейд трехуровневый и съедает существенную часть кровных денежек, полученных от благодарных горожан.

Структура миссий проста: обязательная программа – спасение окруженных толпами ходячих мертвецов бедолаг. Приезжаем на место, зачищаем территорию, ждем, пока счастливчики осознают, насколько крупно им повезло, и залезут в салон, отвозим психически травмированных на реабилитацию. Тонкость в том, что таких точек может быть несколько, а желающих остаться в живых – больше, чем посадочных мест в салоне. Соответственно, одной вылазкой на передовую дело зачастую не ограничивается. Но все это до тех пор, пока в нашем автопарке не окажутся лимузин и автобус. Эти транспортные средства не так поворотливы и быстры, как менее габаритные экземпляры: такси, полицейские и спортивные тачки, зато с ними вы раздадите все посадочные билеты в один прием. Помимо главной цели в каждой миссии есть еще и побочная, достижение которой сулит всякие бонусы, а также всеобщий восторг и почитание. Чего только нас не просят сделать: зачистить территории, где в живых-то никого не осталось, прикончить пару сотен ходячих мертвецов сверх нормы, уложиться со спасением в несколько минут... Хочешь срубить деньжат – не обойтись без оружия на борту. Пулемет, огнемет, ракеты, рейлган вносят хоть какое-то разнообразие в монотонное и до жути скучное занятие. Смотреть на то, как автомобиль, словно нож сквозь масло, проходит через толпы зомби среднестатистических размеров, зомби побольше, совсем больших зомби и зомбособак, весело, но ровно две минуты. Засекайте, после чего смело жмите на Uninstall. На улице такая чудесная погода! ■

Zombie Driver – тот редкий случай, когда от прокачки тачки зависит не только степень распальцованности ее владельца, но и жизни людей.

О КОМПАНИИ

2007 В польском городишке Щецин основана компания Exor Studios.

2009 В апреле Exor Studios с нескрываемым удовольствием стала «Microsoft approved Xbox 360 developer».

2009 В декабре выходит расчудесный автомобильный экшн Zombie Driver. Хотя, может быть, не столь расчудесный.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★ 2.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Зомби разлетаются в разные стороны; зомби горят; после попадания ракеты оцметки от зомби разлетаются в разные стороны.

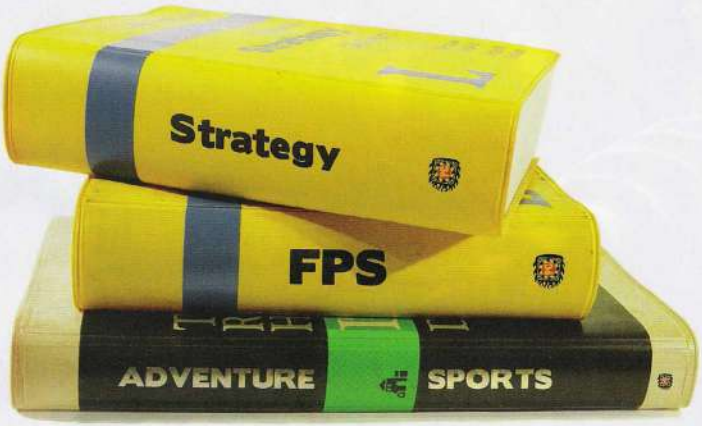
Слабая графика, однообразный игровой процесс, отсутствие драйва и динамики, скучные миссии.

ЛУЧШЕ ПОСМОТРИТЕ «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ЗОМБИЛЭНД». ПРАВИЛО 1: КАРДИОНАГРУЗКА!

4.0

ГИД ПОКУПАТЕЛЯ

ПОКУПАЙ ТОЛЬКО КАЧЕСТВЕННЫЕ ИГРЫ! РУБРИКА «ГИД ПОКУПАТЕЛЯ» ПОМОЖЕТ ОПРЕДЕЛИТЬСЯ, НА ЧТО ПОТРАТИТЬ ДРАГОЦЕННЫЕ РУБЛИКИ. ЗДЕСЬ СОБРАНА ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ ПРОЕКТАХ, ВЫШЕДШИХ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД. ДЛЯ УДОБСТВА ОНИ РАЗБИТЫ ПО ЖАНРАМ, И В КАЖДОМ ВЫДЕЛЕН АБСОЛЮТНЫЙ ЛИДЕР. КОГДА ТА ИЛИ ИНАЯ ИГРА «СОСТАРИТСЯ», ТО БИШЬ ОТПРАЗДНУЕТ СВОЙ ПЕРВЫЙ ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ, ИЛИ СДАСТ ПОЗИЦИЮ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННОЙ ЗАБАВЕ, ЕЕ МЕСТО ЗАЙМЕТ НОВИНКА.



MASSIVE MULTIPLAYER

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Софт Клаб
- **ИНТЕРНЕТ:** wow-europe.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 01(61)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. А ты же знаешь, Blizzard не делает плохих игр. Присоединяйся к одиннадцати миллионам играющих и покажи Королю личу кузькину мать!

ЧТО ЕЩЕ?
АЛЛОДЫ ОНЛАЙН
ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ ОНЛАЙН: ОСАДА ЛИХОЛЕСЬЯ

SHOOTER

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA DICE
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** badcompany2.ea.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Это не просто мощнейший ответ EA DICE, по всем пунктам превосходящий Modern Warfare 2 как в плане мультиплеера, так и с точки зрения великолепной синглкампании, это еще и совершенно новый онлайн-наркотик, который увлечет абсолютно любого любителя серии Battlefield.

ЧТО ЕЩЕ?
LEFT 4 DEAD 2
ALIENS VS. PREDATOR

ACTION

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkhamasylum.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(70)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Слишком долго ждать продолжения или хотя бы мизерного кусочка скачиваемого контента, а журнал уже и так трещит по швам. Лучшая в мире игра по комиксам? От никому не известной студии Rocksteady? Да, нам и самим с трудом верится.

ЧТО ЕЩЕ?
STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED
THE SABOTEUR

RACING

NEED FOR SPEED: SHIFT

- **РАЗРАБОТЧИК:** Slightly Mad Studios/EA Black Box
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** shift.needforspeed.com/ru

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(71)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Поначалу Shift пугает. По-хорошему пугает реализмом. Картинка, эффекты, звук: запусти – и тебе уже не избежать участи зверушки, попавшей в капкан. Те, кто хоть раз стоял неподалеку от реальной гоночной трассы, отлично поймут, какие ощущения дарит игра. Страх, граничащий с восхищением.

ЧТО ЕЩЕ?
BURNOUT PARADISE
COLIN MCRAE: DIRT 2

ROLE-PLAYING GAME

MASS EFFECT 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** masseffect.bioware.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10

В мире людей и азари, кроганов и туриан не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

ЧТО ЕЩЕ?
DRAGON AGE: НАЧАЛО
KING'S BOUNTY: ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

REAL-TIME STRATEGY

DEMIGOD: БИТВЫ БОГОВ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gas Powered Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С/Snowball Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.demigodthegame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Gas Powered Games выполнила свое обещание сделать онлайновый хит. Идея смешать ролевые элементы Diablo, стратегию Warcraft и динамику Quake (родился, побежал в бой, умер, переродился, снова побежал) оказалась на редкость жизнеспособной.

ЧТО ЕЩЕ?
COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR 2

MANAGEMENT/RTS

NAPOLEON: TOTAL WAR

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com/napoleon

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика.

ЧТО ЕЩЕ?
ANNO 1404
EMPIRE: TOTAL WAR

SIMULATION

КРЫЛАТЫЕ ХИЩНИКИ

- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** airwargame.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

У разработчиков из Gaijin Entertainment получилась на удивление «широкоформатная» игра, способная удовлетворить и фанатов хардкорных авиационных симуляторов, и любителей лихих воздушных стрелялок. Выбирай, что больше нравится лично тебе.

ЧТО ЕЩЕ?
ВОЙНА В НЕБЕ – 1917
КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

ADVENTURE

TALES OF MONKEY ISLAND

- **РАЗРАБОТЧИК:** Telltale Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** LucasArts Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.telltalegames.com/monkeyisland

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(69)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

Игре не хватает по-настоящему запоминающихся эпизодов, таких как знаменитая «бранная дуэль» из оригинала или сцена из LeChuck's Revenge, пародирующая кульминационный момент «Звездных войн». Но вряд ли кому-то в голову придет отрицать главное: сериал вернулся, и это здорово.

ЧТО ЕЩЕ?
ТУРГОР: ГОЛОС ЦВЕТА
ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ ДЖЕКА ПОТРОШИТЕЛЯ

НЕФОРМАТ

BRAID

- **РАЗРАБОТЧИК:** Number None
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Number None
- **ИНТЕРНЕТ:** www.braid-game.com

- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(66)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.9

Задачки в Braid непросты и требуют понимания законов текущей вселенной. Этим игра очень напоминает Portal: постоянно приходится учиться думать по-новому. Акварельный мир замирает, симфоническая мелодия играет вспять, на заднем плане желтые листья падают снизу вверх...

ЧТО ЕЩЕ?
MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM
ZENO CLASH

Авторы:
Максим Михеенко, Слава Кокорев, Дмитрий Люст

Сражение с боевыми дронами будет серьезно отличаться от ведения боевых действий с человеческим противником.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ U-WARS

ЗАПЛЫВ ДЕВЯТЫЙ. ДРОНЫ

СТУДИЯ 8IART РАДА ПРИВЕТСТВОВАТЬ ТЕБЯ ВНОВЬ НА СТРАНИЦАХ ДНЕВНИКА ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОЕКТА U-WARS – САМОГО, ПОЖАЛУЙ, ПОДВОДНОГО ШУТЕРА В МИРЕ. ПРОЕКТ УСПЕШНО РАЗВИВАЕТСЯ, И СЕГОДНЯ РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЖУТ О ДРОНАХ.

В этом выпуске дневников речь пойдет о противниках, а точнее, о механических обитателях U-WARS – дронах. Дронов в игре даже больше, чем людей. Почему так? Ответ прост: мы хотели сделать сражения как можно более разнообразными и увлекательными, а противники-люди, как выяснилось, способны совершать сравнительно небольшое число действий при ведении боя под водой и на поверхности. Поэтому некоторые типы врагов мы решили заменить роботизированными механизмами – а это сила, маневренность и, что самое главное, необычные виды атак: ведь при создании дронов фантазия художника и гейм-дизайнера была ограничена лишь общей стилистикой мира, но никак не функциональностью. Не последнюю роль в тотальной «роботизации» играет и сюжет; если вкратце – фабула такова: прототипирование боевых дронов приводит к появлению принципиально новых тактик ведения войны, в которых механизмы начинают превалировать на поле сражения.

ОСНОВНЫЕ КЛАССЫ

Дроны делятся на воздушные, подводные и амфибий; отличие последних в том, что они могут передвигаться как под водой, так и по земле. Дроны различаются по качеству вооружения и брони: некоторые из них тяжело, другие легко вооружены, есть механизмы почти без брони, другие же, напротив, оборудованы энергетическими щитами. Последние защищают дронов практически от любых видов повреждения, но при этом включаются с определенной периодичностью, что создает необходимость ва-

Гроза воздушного пространства – Chopper Drone. Концепт-арт.

рьировать тайминг при ведении огня по этим целям. Кроме того, каждый тип машин использует свой уникальный способ ведения боя.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Теперь несколько слов об интеллекте и контроле над дронами. Дроны относятся к механическим существам, которые двигаются и сражаются без участия человека, но общий централизованный контроль им все-таки необходим. В сценарии этот момент обыгран, причем несколько раз, и создает дополнительную интригу. Что касается искусственного интеллекта, который аппараты используют в бою, то он различается в зависимости от типа устройства и настраивается под конкретные условия, в которых данная единица ведет бой. Нельзя сказать, что их поведение будет отличаться большой оригинальностью, но некоторые сюрпризы в той части геймплея, которая происходит под водой, мы подготовили. Поскольку до нас мало кто отваживался соорудить полноценный подводный шутер (потрудившись, мы вспомнили разве что древнюю AquaNox), многие вещи мы были вынуждены придумывать с нуля.

Расскажем подробнее о двух разноплановых дронах, один из которых воздушный, а другой – подводный. Подводный дрон называется Claw Drone, это первая из машин, которая встречается игроку. Этот дрон небольшого размера, не имеющий огнестрельного оружия, полагается целиком на ближний бой. Среди его боевых преимуществ – тройные металлические челюсти огромного размера и невероятной мощи (легко перекусят человека пополам!) и маневренность акулы. При этом на его стороне и эффект внезапности: под водой он защищен слоем песка таким образом, что виднеются только его усики-антенны, и нападает при приближении игрока. Тебе придется быть очень внимательным, чтобы обнаружить место, где скрывается этот опасный враг, и постараться его уничтожить заблаговременно. В противном случае тебя ждет непростая схватка с большой железной рыбой, остервенело бросающейся на добычу.

▲ *Подводный Claw Drone. Концепт-арт для трехмерного моделирования.*

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ РАЗЛИЧАЕТСЯ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПА УСТРОЙСТВА И ПОДСТРАИВАЕТСЯ ПОД КОНКРЕТНЫЕ УСЛОВИЯ.

▼ *В U-WARS будут и таинственные пещеры, о которых мало что пока известно.*

Chopper Drone – летательный аппарат, размерами и боевыми характеристиками напоминающий вертолет. Вооруженный пулеметами и ракетными установками, очень маневренный, в воздухе он не останавливается ни на минуту, постоянно то приближается, то удаляется от игрока и ведет по нему прицельную пальбу из всех стволов. Бой с ним – настоящее испытание: легким оружием с «чоппером» совладать не получится, а чтобы успешно использовать в борьбе со злым летуном что-то более мощное, например зенитную турель (о ней мы подробнее говорили в одном из предыдущих выпусков), требуется немало сноровки.

На сегодня это все. О других классах дронов мы пока умолчим – не хочется раньше времени раскрывать все карты, да и игра выходит уже совсем скоро; добавим только, что существует еще немало интересных особенностей игры, связанных с вражеской техникой. Но это не значит, что нам больше нечем поделиться: уже в следующем номере мы расскажем тебе новые подробности из мира U-WARS. До новых встреч! ■

Авторы:
Лена Носова, Максим Михеенко

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ МИР ТАНКОВ

ГЛАВА ПЯТАЯ. ПУШКИ

ИГРА-ЭКСПЕРИМЕНТ, ИГРА-НАДЕЖДА С ГОВОРЯЩИМ НАЗВАНИЕМ «МИР ТАНКОВ» (WORLD OF TANKS) – ПЕРСПЕКТИВНЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ ЭКШН С МАСШТАБНЫМИ ТАНКОВЫМИ СРАЖЕНИЯМИ; ПРОЕКТ, НАД КОТОРЫМ НЕ ПОКЛАДАЯ РУК ТРУДЯТСЯ ПАРНИ ИЗ WARGAMING.NET. ЗДЕСЬ НЕТ МЕСТА ФЭНТЕЗИ И ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИМ ВОЙНАМ БУДУЩЕГО: ТЫ ОКУНЕШЬСЯ В РЕАЛЬНЫЕ БИТВЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ, ИСКУСНО ВОССОЗДАННЫЕ БЕЛОРУССКИМИ МАСТЕРАМИ. ТЕБЕ ПРЕДСТОИТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ В НАСТОЯЩЕМ БОЕВОМ ИСПЫТАНИИ, БОК О БОК С ДРУЗЬЯМИ-КОЛЛЕГАМИ (КАЖДЫЙ – В СВОЕМ СОБСТВЕННОМ ТАНКЕ) СРАЗИТЬСЯ ПРОТИВ ЖИВОГО ПРОТИВНИКА. ТЕХНИКИ В ИГРЕ БУДЕТ МНОГО: СОВЕРШЕННО РАЗНЫЕ ТАНКИ, ВОССОЗДАННЫЕ ПО ИСТОРИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛАМ С МАНИАКАЛЬНЫМ ВНИМАНИЕМ К ДЕТАЛЯМ; КАЖДУЮ МАШИНУ ПОЗВОЛЯЕТСЯ МОДЕРНИЗИРОВАТЬ, РАЗУКРАШИВАТЬ И ПОЛИРОВАТЬ НА СВОЙ ВКУС. НО ГЛАВНОЕ – КРОМЕ СЕРИЙНЫХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ В ИГРЕ ПРИСУТСТВУЮТ ДАЖЕ ТЕ КОНСТРУКЦИИ, ЧТО СУЩЕСТВОВАЛИ ТОЛЬКО В ПРОТОТИПАХ И НА ЧЕРТЕЖАХ.

ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ ИЗ «МИРА ТАНКОВ» ТЕБЕ РАССКАЖЕТ ТОВАРИЩ ГОРЛОВИН-БАЧКОВ, УВАЖАЕМЫЙ ЭКСПЕРТ С МИРОВЫМ ИМЕНЕМ И ГЛАВНЫЙ КОНСУЛЬТАНТ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГРЫ.

ПОСОБИЕ ПО ТАНКОСТРОЕНИЮ ГОРЛОВИНА-БАЧКОВА

Данное учебное пособие содержит базовые сведения по танкостроению и применению танков на поле боя. Пособие предназначено для широкого круга лиц. Тщательное изучение нижеизложенных материалов позволит будущему танкисту-любителю получить представление о танках различных классов основных школ танкостроения, научит в полной мере использовать боевой потенциал машины, а также бережно относиться как к государственному, так и к личному боевому имуществу. Кроме собственно танкостроения автор пособия уделил внимание широкому спектру вопросов, имеющих хоть и косвенное отношение к основной теме пособия, но не менее значимых.

ПУШКИ, ПУШКИ И ЕЩЕ РАЗ ПУШКИ

Что самое главное в танке? Правильно, курсант! Пушка, пушка и еще раз ствол. Без пушки танк – просто мобильное бронированное укрытие для беспомощного экипажа. Причем временное. Именно пушка делает танк грозным оружием, королем поля боя. И при создании своей идеальной модификации боевой машины в «Мире танков» ты, курсант, в первую очередь задумаешься о том, какая пушка тебе нужна, и зачастую именно под пушку будешь подбирать все остальное. Во-первых, конечно же, башню, а от башни пляшут и ходовая, и двигатель. В некоторых случаях размышлять придется даже о рации, если нагрузка на ходовую с более тяжелой желанной пушкой идет в самый притык к максимально допустимой и лишь 20 лишних килограмм отделяют тебя от идеальной «фигуры», то есть, твоей идеальной конфигурации.

Боевые качества пушки являются результатом сочетания следующих параметров:
– длина;
– калибр;
– скорострельность.

Длина – задает дальность и точность стрельбы. **Калибр** является определяющим для огневой мощи. **Скорострельность** – говорит сама за себя. В период Второй мировой войны, к которому отно-

А ТЕПЕРЬ ВНИМАНИЕ! Контрольный вопрос, ответ на который позволит вам получить приз от «Мира танков»: *Каков максимальный калибр орудия, установленного на танке Второй мировой войны, и что это за танк?*

Первые **пятеро** получат **фирменные майки** «Мира танков». А **самый первый** правильно ответивший получит специальный приз – **фирменную флэшку** «Мира танков». Ждем ваши ответы на community@worldoftanks.ru.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ НА КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ДЕКАБРЬСКОГО НОМЕРА И ПРИЗЕРЫ

Вопрос: На какой боевой машине периода Второй мировой войны удирать было значительно удобнее, чем атаковать?
Ответ: Английская САУ Archer, пушка которой была обращена назад.

К сожалению, вопрос оказался слишком сложным, и правильный ответ удалось дать только двум участникам из нескольких десятков. Поэтому мы решили вручить приглашения в закрытое тестирование всем попытавшим счастья в этом непростом конкурсе. Ура, товарищи! **Кирилл Буренок**, первым прислави правильный ответ, получает фирменную флэшку «Мира танков». Ему, так же как и второму успешному участнику **Леонарду Квятковскому**, достается и наша фирменная майка. Оба они также получают приглашение в закрытое бета-тестирование «Мира танков».

▲ *Легкий «разведчик» PZ II мелко и дробно огрызается из автоматической пушки.*

▶ *ПТ САУ- 100 подъехала поближе к своей жертве А-20. Проверить? Добить? Поглумиться?*

сятся все машины «Мира танков», убер-пушка – одновременно самая длинная, крупнокалиберная и скорострельная – была настолько велика и тяжела, что установить ее можно было только на очень большом корабле. Поэтому в игре вам придется выбирать, чем пожертвовать в своем стремлении к идеалу.

Разберем пушки подробнее на примере одной из 60 боевых машин «Мира танков» – среднего немецкого танка **PzKpwf IV**, классического представителя немецкой школы. Смотрим таблицу ниже.

Расшифруем эту устрашающего вида таблицу для новобранца «Мира танков». Во-первых, она сообщает нам о совместимости двух типов башен «четверки» с шестью доступными ей пушками. Более легкая **Башня PzIV Standardturm** подходит только для первых четырех пушек, меньших по массе. Чтобы установить две тяжелые последние пушки, необходимо обзавестись более солидной **PzIV Shmallturm**. Пушки, как и башни и сами модели танков, становятся доступны бойцу по мере прокачки и набора уровней.

Расскажем о том, как будет себя вести **PzIV** на поле боя, будучи вооружен той или иной пушкой. Если установлена **5cm KwK39 L/60**, то мы получим высокую скорострельность и бронепробиваемость, однако наносимый ущерб будет относительно невысоким в силу малого калибра. Тем не менее, эта пушка подходит для борьбы с тяжелыми танками противника и может доставить им массу неприятностей. Орудие **7,5cm KwK37 L/24** уступает первому по бронепробиваемости и скорострельности, но превосходит его по ущербу, что делает его смертельно опасным для легких танков. Чтобы эффективно противостоять тяжелым, придется использовать кумулятивные снаряды, которые влетят вам в копеечку. Это начальные пушки, которые откроются игроку, докачавшемуся до «четверки», и если денег в обрез, придется делать выбор исходя из тактических задач, стоящих перед игроком, и его стиля игры.

Пушка **7,5cm KwK40 L/43** открывается уровнем выше по лестнице прокачки и сочетает в себе достоинства двух предыдущих. Сравнимая по бронепробиваемости с **5cm KwK39 L/60**, умеренно скорострельная, превосходная для своего класса по наносимому ущербу – «универсал», оптимальный для дальнейшей прокачки, но как любой универсал уступает «специалистам» по определенным классам танков. Орудие **7,5cm KwK40 L/48** – это логичное развитие предшественника, с немного более высокой бронепробиваемостью, также «универсал». На следующей ступеньке располагается **7,5cm KwK42 L/70**. Это фирменная пушка

♥ *Гори, гори моя С-51...*

«Пантеры», которая прекрасно становится в массивную башню **Shmallturm**. Отличная бронепробиваемость, скорострельность такая же, как у ее собратьев выше по таблице, и более высокий урон. На этом уровне перед тобой встанет та же проблема выбора, что и при открытии «четверки». Еще одно ставшее доступным на этом этапе орудие **10,5cm KwK42 L/28** – самая суровая в плане наносимого ущерба пушка «четверки», убивающая легкие танки с одного выстрела, а при везении может уложить отдыхать с одного удара и «тяжа». Где тут ложка дегтя? Сниженная бронепробиваемость и скорострельность. И обратите внимание, что меньшая скорость поворота башни **Shmallturm**, которая необходима для двух этих мощнейших пушек PzIV, требует от игрока более эффективной работы колесиков в голове при планировании своих действий на поле боя. Абсолютного и универсального блага не существует. Но есть большой набор конфигураций, одна из которых непременно окажется наиболее подходящей для твоей боевой манеры и стоящих перед тобою конкретных тактических задач. Сложно, курсант? Много букв и цифр? А ты как думал: успешное ведение боя в «Мире танков» требует такого же умственного напряжения, какое требовалось бы от настоящего командира танка. Ничего, тяжело в учении – легко в бою. Хочешь править бал в сражениях – учись, салага! Благо еще есть время до начала непосредственных боевых действий. До встречи ровно через месяц! ■

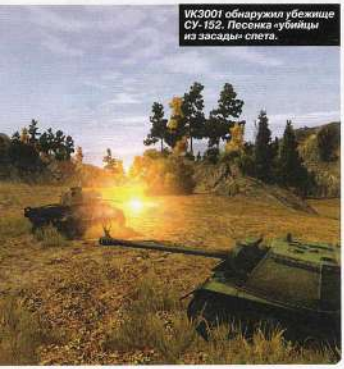
Примечание 1. Данные игровые параметры являются актуальными на момент старта закрытого бета-тестирования и могут быть изменены по его результатам. Игровые характеристики боевых машин «Мира танков» публикуются впервые. Игровые характеристики соотносятся с реальными ТТХ боевых машин с поправкой на игровой баланс и батальное веселье.

Примечание 2. Название орудия расшифровывается следующим образом:
Орудие 7,5cm KwK40 L/48
7,5cm – калибр в сантиметрах
KwK40 – обозначение пушки
L/48 – длина пушки, измеряемая в калибрах.
В советском танкостроении сложилась традиция не указывать длину пушки в калибрах в названии.

Примечание 3. Бронепробиваемость указывается согласно традиции немецкой школы танкостроения на 100 метров при угле в 90 градусов.

Таблица соответствия пушек и башен для PzKpwf IV, а также их игровых параметров

Пушка	Башня
Орудие 5cm KwK39 L/60 Применяемые снаряды: бронебойный, подкалиберный, осколочно-фугасный Скорострельность: 27.27 выстр/мин Бронепробиваемость на 100 м: 89/117/25 мм Наносимый урон: 50/40/75 Масса: 700 кг	**Башня PzIV Standardturm** Бронирование: 53/30/30 мм Радиус обзора: ок. 360 м Скорость поворота башни: 38 град/сек Масса без учета орудия: 3000 кг
Орудие 7,5cm KwK37 L/24 Применяемые снаряды: бронебойный, кумулятивный, осколочно-фугасный Скорострельность: 16.0 выстр/мин Бронепробиваемость на 100 м: 59/81/38 мм Наносимый урон: 100/90/165 Масса: 780 кг	
Орудие 7,5cm KwK40 L/43 Применяемые снаряды: бронебойный, подкалиберный, осколочно-фугасный Скорострельность: 16.0 выстр/мин Бронепробиваемость на 100 м: 114/146/38 мм Наносимый урон: 100/90/165 Масса: 1437 кг	**Башня PzIV Shmallturm** Бронирование: 102/66/42 мм Радиус обзора: ок. 420 м Скорость поворота башни: 20 град/сек Масса без учета орудия: 8500 кг
Орудие 7,5cm KwK40 L/48 Применяемые снаряды: бронебойный, подкалиберный, осколочно-фугасный Скорострельность: 16.0 выстр/мин Бронепробиваемость на 100 м: 123/166/38 мм Наносимый урон: 100/90/165 Масса: 1520 кг	
Орудие 7,5cm KwK42 L/70 Применяемые снаряды: бронебойный, подкалиберный, осколочно-фугасный Скорострельность: 16.0 выстр/мин Бронепробиваемость на 100 м: 143/197/38 мм Наносимый урон: 125/100/165 Масса: 1740 кг	
Орудие 10,5cm KwK42 L/28 Применяемые снаряды: бронебойный, кумулятивный, осколочно-фугасный Скорострельность: 8.57 выстр/мин Бронепробиваемость на 100 м: 73/125/53 мм Наносимый урон: 350/325/410 Масса: 2100 кг	



VK3001 обнаружил убежище СУ-152. Песенка «убийцы из засады» спета.

ИСТОРИЯ ВОПРОСА

На заре танкостроения на стальные боевые машины ставились пулеметы и смешанное вооружение (пулеметы плюс обычные артиллерийские пушки), так как первые танки предназначались для борьбы с пехотой. Но очень быстро пришло понимание, что необходимо вооружить машины против их же собратьев с противоположной стороны фронта. Это привело к созданию специальных танковых пушек. Также интересно, что поначалу пушки устанавливались в боковых спонсонах (т.е. по двум сторонам ходовой части). Первыми пушку в башне разместили французы в танке «Рено» в 1916 году.

Pz.Kpfw.IV

Средний танк Pz.Kpfw.IV являлся основной механической боевой единицей немецких войск на протяжении всей Второй мировой войны и успел повоевать на всех фронтах Вермахта. При планируемой массе около 18 тонн, машина проектировалась как танк поддержки, предназначенный для командиров танковых подразделений. На протяжении всего периода выпуска немецкими инженерами было подготовлено девять модификаций Pz.Kpfw.IV (A, B, C, D, E, F, G, H, J), каждая последующая модификация являлась модернизированной версией предыдущей. Серийное производство Pz.Kpfw.IV было начато в октябре 1937 года. Общее количество выпущенных Pz.IV составило 8696 единиц. Несмотря на появление «Тигров» и «Пантер», четвертые «Панцири» стали не только самыми массовыми танками Третьего рейха, но и основой для строительства других орудий: на их базе были изготовлены первые «Шмели», а также десятки штурмовых орудий и истребителей танков. Модель PzIV на иллюстрации к публикации представлена в модификации G.

ДАЙДЖЕСТ

Автор:
Владимир Карпов

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: НОЯБРЬ-ДЕКАБРЬ 2009

EDITORIAL

Привет, друзья!
После небольшого перерыва рубрика «Дайджест» возвращается, и у нас для вас есть как минимум одна приятная новость: писать сюда буквы буду не только занудный я, но и наши замечательные авторы-добровольцы. В качестве первых, так сказать, ласточек (на дворе весна, однако!) – крутейшие во всех смыслах тексты от мэтров отечественной игровой журналистики Святослава Торика и Александра Барышникова. Святослав расскажет, какие грехи перевода удалось победить недавнему патчу для «Divinity 2: Кровь драконов», Александр – в пух и прах разнесет паршивую локализацию «Dragon Age: Начало». Предельно честная критика от людей, которым совершенно точно стоит доверять. Только в «РС ИГРАХ». Только в «Дайджесте».

Владимир Карпов,
редактор рубрики

ТРОПА: СТРАШНАЯ СКАЗКА

Всем с детства знакомая история Красной Шапочки в мировой художественной культуре пережила множество интерпретаций: начиная с советской пластилиновой мультикомедии «Серый волк энд Красная Шапочка» и заканчивая совсем уж неприличными киноверсиями в жанре XXX. Но чтобы такое, как в «Тропе», – странные люди, странные вещи, странные видения... поначалу все вокруг кажется странным. Затем оборачивается жуткой фантасмагорией, кошмаром, дурным сном, в котором оживают самые потаенные страхи – не только девушки на экране, но и твои собственные. Ты час блуждаешь среди темных деревьев – то побежишь, то остановишься; тебе слышатся необычные звуки и голоса, мерещатся странные, призрачные силуэты; тебе кажется, что где-то надрывно плачет виолончель – на самом деле это рвутся струны твоей души. Наконец ты выходишь на залитую солнцем поляну; из сумрака выступают какие-то жутковатые руины: ничего страшного, значит, тут до меня были люди. Хочется вздохнуть свободней, но... что это так блестит на солнце? Поляна усыпана отстрелянными гильзами, на каждой написано твое имя. В голове мутнеет, ноги делаются ватными, хочется бежать без оглядки, и ты снова бежишь, бежишь, и вот... вдалеке виднеется ярко освещенная поляна, руины, что-то знакомо-зловещее поблескивает на солнце... Кафка (Franz Kafka) и Линч (David Lynch), «Ведьма из Блэр» и «Зловещие мертвецы»: тебе казалось, что ты видел всякое, но, поверь, эта игра способна просочиться еще дальше, еще глубже в бездну твоего подсознания. Честное слово, после знакомства с «Тропой» где-то внутри навсегда селится страх, что однажды войдя в лесную чащу, ты можешь никогда не вернуться назад.

Особенности русской версии: Наш журнал не раз писал про эту странную, но бесконечно притягательную игру (см. отличные тексты Сергея Думакова в рубрике «Инди» за май-2009 и наших недавних «Итогах года»); здорово, что русскоязычные игроки получили шанс познакомиться с проектом на родном языке. Локализация вышла отличной, но говорить о ней много я не буду: за меня это сделают скриншоты.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** The Path
- **ЖАНР:** Horror/Adventure
- **РАЗРАБОТЧИК:** Tale of Tales
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Tale of Tales
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/the_path

NECROVISION: ПРОКЛЯТАЯ РОТА

ЦЕНА 440 РУБ.

Глупый зомби-геноцид в декорациях Первой мировой NecroVision, от людей, некогда причастных к славным Medal of Honor: Allied Assault и Painkiller, обзавелся неожиданным приквелом. Продукт носит гордое название «NecroVision: Проклятая рота» (которое немедленно хочется исправить на «Проклятая рвота», что точнее отражает суть) и, без сомнения, является достойным наследником трэшевых традиций оригинала. Мы бесконечно расстреливаем прущих отовсюду стремных упырей, отчаянно тупых и проворных; выполняем забавные поначалу комбо (пнуть гада в рыло, добить прикладом, пустить парочку свинцовых «друзей» вдогонку); еще наш герой (который на самом деле главный злодей и умрет в финале первой части) очень любит отпускать нелепые комментарии в духе «Ого! А вот эта тварь точно не из нашего мира!», когда, сменяя полчища рядового демонья, на поле боя выскакивает какая-нибудь новая трехэтажная сатана. Бесконечный конвейер кровавых останков, лабиринты серых стен и прочие атрибуты третьесортного экшн-хоррора напоминают барахтанье в бесформенной куче, из которой жемчужным зерном выглядывает скриптовая сцена, где мы седлаем аэроплан и под надоедливые вопли напарника начиняем свинцом гигантского дракона – единственный эпизод, который можно назвать хоть сколько-нибудь увлекательным.

Особенности русской версии: Русская версия вышла на полгода раньше европейской, но радости от этого мало. Актеры (их немного), озвучившие сюжетных персонажей (их много), переигрывают, говорят до приторности пафосными голосами; от фальшивых диалогов делается тошно и хочется выть на Луну подобно некоторым представителям этой бестолковой пулялки. Названия бонусов, выскакивающие на экран в результате успешно проведенных комбо, исполнены в духе общего жанрового идиотизма, что только пуще раздражает: если «комплименты» вроде «Жонглер» или «Чистое добивание» еще терпеть можно, то «Человек-ракета», «Звезда футбола» и «Месть деревенщины» вызывают неодолимое желание выкинуть диск с игрой в окно. Туда ему, в общем-то, и дорога. ■

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** NecroVision: Lost Company
- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **РАЗРАБОТЧИК:** The Farm 51
- **ИЗДАТЕЛЬ:** The Farm 51
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** games.1c.ru/necro_lost_company

ПИЛА

ЦЕНА 370 РУБ.

В том, что игра по мотивам прорывного хоррор-цикла «Пила» (даром, что настоящей художественной ценностью обладает только первая часть, снятая за три копейки никому прежде не известным австралийским малайцем Джеймсом Ваном (James Wan)) просто обязана была рано или поздно появиться на свет, мало кто сомневался. Сериал был наделен всеми атрибутами, присущими компьютерным хоррор-квестам вроде Alone in the Dark: темные комнаты, зловещие ловушки, необходимость время от времени делать рискованный выбор, от которого, ни много ни мало, зависит жизнь героя, и жестокие, до отвращения правдоподобные сцены расчлененки – всего этого предостаточно и в одноименной игре. Как опытный Конструктор Смерти, Zombie Studios умело собрала из перечисленных деталей вполне работающий механизм – другое дело, что необходимость шевелить извилинами тут все чаще уступает место проклятущим Quick-Time Events, вялые драки без труда выигрываются одной кнопкой, а умирать скорее забавно, чем страшно – все равно тут же воскреснешь и как ни в чем не бывало продолжишь приключения.

Особенности русской версии: Не всем текстам дан русский перевод. Если встречающиеся в игре дневники с записями, диалоги и большинство табличек с надписями переведены безупречно, то некоторые послания, как ни странно, локализаторами оставлены вовсе без внимания. И ладно еще, когда речь идет о высказываниях в духе «Will you appreciate your life?» или «Freedom... is an illusion», не несущих никакой сюжетной нагрузки, но когда человеку, не знакомому с английским языком, отказывают в «законной» подсказке «Darkness also illuminates», это не дело. Зато голос Конструктора Смерти очень напоминает тот, что мы слышали в фильмах, – несомненный плюс. ■

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Saw: The Video Game
- **ЖАНР:** Survival horror
- **РАЗРАБОТЧИК:** Zombie Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/sawthegame

Автор:
Святослав Торик

DIVINITY 2: КРОВЬ ДРАКОНОВ

ЦЕНА 590 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Divinity 2: Ego Draconis
- **ЖАНР:** Action/RPG
- **РАЗРАБОТЧИК:** Larian Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** cdv Software Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С / Snowball Studios
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Snowball Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** snowball.ru/divinity2

Они появились из ниоткуда. Только что возле входа в пещеру не было ни души, а уже через секунду – сразу шесть гоблинов во главе с вождем-шаманом неторопливо образуют полукруг, вскидывая руки с оружием и выкрикивая что-то очень обидное в адрес безымянного героя. Верный помощник-некрозавр, неуклюже переваливаясь с лапы на лапу, врезается в толпу и бессмысленно застывает на месте. Тем не менее, прием срабатывает: гоблины в едином порыве набрасываются на питомца. Герой пользуется короткой передышкой: одним заклинанием увеличивает урон своих стрел, с помощью другого – заряжает одну из них магической энергией, третье превращает тетиву в фабрику по производству смертоносного яда. Силы некрозавра уже на исходе, когда в толпу влетает стрела с магической боеголовкой – она производит взрыв такой силы, что гоблинов разбрасывает по сторонам. Некрозавр, наконец, приходит в себя и прыгает на вождя. Но враги уже поняли, кто в этой связке опаснее. Герой второпях выпускает ядовитую стрелу в одного, затем в другого гоблина, потом поворачивается и отступает. Противник теряет двоих воинов, но не думает отставать. Герой привычным движением набирает скорость, подпрыгивает… и вдруг обращается в нечто: тело выгибается дугой, удлиняется; голова вытягивается и обрастает чешуей; могучие крылья, расправляясь, отбрасывают тень на ошеломленных гоблинов. Заклинание восстановления здоровья, несколько секунд в ожидании регенерации маны – вот теперь можно спуститься с небес на землю и продолжить общение с зеленокожими…

В Divinity 2 есть все от хитов прошлых лет, но в первую очередь стоит сравнить ее с Drakan: Order of the Flame (вышла более десяти лет назад!). Два режима: «двуногий» и «летательный»; уровни внешне открытые, но на деле – коридорные; побочные задания, сбор предметов, заклинания и умения и тонна других мелочей, из которых состоит эта великолепная игра. Боевка, несмотря на заявленный жанр, рекомендует как следует задуматься над развитием персонажа, потому что универсальных решений здесь не бывает. В свободное от рубилова время можно обшаривать дома, схроны, тайники, сундуки: манчкинизм в Larian Studios всегда уважали. Еще можно читать мысли, что приносит не только смех и радость, но и новые строчки в журнал заданий. А подогнанный под современные реалии движок gamebryo дает хорошую, сочную картинку. В общем, все хорошо, вот только до сих пор не решена проблема с некоторыми багами вроде зависания при запуске игры. Так что будь готов вернуть диск в магазин, но сначала все-таки поставь свежий патч.

Особенности русской версии: Кстати, о патче. В большом обзоре игры (см. №01/2010) мы упоминали о том, что локализаторы пропустили некоторое количество ошибок, попавших в релиз игры, и что вот-вот выйдет соответствующая заплатка. Так вот, она вышла. И в ней действительно были исправлены опечатки, расхождения, неологизмы и прочие текстовые трещинки и выбоины. Не все, конечно, но многие – и работа редакторов на этом не закончена. На данный момент локализация по своему качеству может смело занимать лучшие места в портфолио студии. Однако некоторые проблемы остались непобежденными. Генератор суффиксов и префиксов побороть силами локализаторов невозможно в принципе, так что, увидев «удобный легкий короткий лук отшельника разрушения», не пугайся: это так и задумано. Спишем на самоиронию разработчиков.

Пользуясь случаем, хочу «пропатчить» предыдущий обзор Divinity 2: я там допустил грубейшую ошибку, поместив Талану в ряды убийц драконов, хотя на деле она была пламенным рыцарем – то есть, их непосредственным противником.

А еще я продолжаю настаивать на том, что для всех нас будет лучше дождаться «Золотого издания» игры с исправленными ошибками, выверенным переводом, полным озвучением реплик и, как говорят, целым дополнением!

Автор:
Александр Барышников

DRAGON AGE: НАЧАЛО

ЦЕНА 539 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Dragon Age: Origins
- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dragonageorigins.ru

«Dragon Age: Начало» – очередная игра-бомба от Bioware, главная RPG минувшего года, «Dungeons & Dragons без подземелий и драконов», идейная наследница легендарной Baldur's Gate (по крайней мере, именно так считают граждане-разработчики), а также лауреатка премии «Сюжет года», по результатам прошлономерного всередакционного подведения итогов-2009.

Казалось бы, локализация у столь амбициозного, долгожданного и дорогостоящего проекта должна быть если и не идеальной, то – как минимум – на уровне «выше среднего». Однако на деле все вышло иначе. Вышло просто кошмарно, если уж не миндальничать, а говорить начистоту.

Количество ошибок в русской версии сначала настораживает, затем откровенно веселит. При этом речь не о спорном переводе терминологии, из-за чего, например, champion стал «витязем» (так и хочется сказать ему «ой ты гой-еси, добрый молодец»), а о настоящих «косяках»: перевранном смысле фраз, нелепых опечатках и технических ляпах.

Самое горькое – это половой вопрос. Например, в самом начале игры за городского эльфа можно наткнуться на персонажа, обозванного «поварихой». Ну, думает свежесозданный эльф, сейчас я эту повариху ухвачу за седалище, однако в этот момент «повариха» оборачивается, и мы понимаем, что перед нами злющий бородатый мужик-повар.

Путаница с полом персонажей распространилась и на озвучение: регулярно попадаются дядьки, говорящие женскими голосами, и тетьки, изъясняющиеся хриплым мужским басом. Такое впечатление, будто в русской версии DAO половина населения страдает от гормональной нестабильности. Шут с ними, в конце концов, у нас есть воображение, и чтоб не переживать о «половом» беспорядке, можно представить, что пищащие мужики – это евнухи, а басящие женщины – это трансвеститы.

Однако на этом беды озвучки не заканчиваются: звукорежиссер явно забыл проверить полученный материал и вырезать из него весь «мусор», отчего мы регулярно слышим, как актеры повторяют одну и ту же фразу на разные лады и чертыхаются, запнувшись об особо сложное название. Все это безобразие можно лично пронаблюдать в роликах, опубликованных обалдевшими от счастья игроками на youtube.com, хотя на самом деле правильное место для такого видео – на совсем другом портале.

Пол главного героя тоже путают: к моему протагонисту, свирепому мужику Василию, окружающие зачастую обращались в диалогах, как к даме. Окончательно довел меня до истерики сопартиец Алистер, в день похорон главного героя рассказавший всем, какой прекрасной женщиной был Серый страж Василий, пожертвовавший своей жизнью ради победы над нечистью.

Хватает и банальных ошибок: колючее заграждение на карте обозначено, как «фехтование», бревно – как «запись», при наведении курсора на сундук появляется запись «ствол дерева», а в главном меню пункт Resume (т.е. «продолжить») переведен как «Итог». Невеселый итог, однако. Возможно, игру переводили не люди, а тупые роботы? Проверим: загоняем в «ПРОМТ» фразу из диалога – например, «We are on the right way», и получаем на выходе вполне правильное «Мы на верном пути», в то время как у переводчиков DAO получилась ересь: «Здесь направо». Выходит, роботы не такие уж и тупые, особенно по сравнению с некоторыми деятелями, да и опечаток не делают, а их в локализации предостаточно.

Как же так вышло, что вместо достойного перевода мы получили это убожество? Разгадку несложно найти, вбив запрос «локализация Dragon Age» в поисковик. Вот она: «не было никакой локализации Dragon Age. Был заказ на перевод сценария игры, отданный в бюро переводов (т.е. даже не в студию локализаций, где у сотрудников есть хоть какой-то опыт работы с игровыми текстами, а в «бюро»). Саму игру в Россию не давали, дали только сценарий без комментариев – переводить пришлось вслепую, не зная контекста многих фраз. Озвучку делали по тому же принципу – вслепую, через раз путая пол персонажей и интонационную окраску. Дальше полученные материалы были переданы в Канаду, вставлены в игру, заграничные (!) тестеры протестировали русскую (!!) версию, и получилось именно то, что получилось».

Стало быть, виноваты не только локализаторы-головотяпы, но и наша «ЕА Раша», не пожелавшая отдать работу по переводу в руки опытной команды и неспособная договориться о нормальном тестировании локализованного продукта с главным офисом ЕА, сотрудникам которого – судя по всему – искренне наплевать на то, в каком виде их ключевые проекты появляются на российском рынке.

Все это, в общем, сильно разочаровывает.

Автор:
Сергей Думаков

EDITORIAL

Привет!
Ты, наверное, заметил, что наш инди-раздел испытывает очень нежные и противоречивые чувства к играм про зомби. Теперь к ним прибавились еще и проекты со множеством букв в названии – в этом выпуске тебя ждет рецензия на сумасшедшую игру АааааАААааАААааАААААаАААААА!!! – A Reckless Disregard for Gravity, а также рассказ про ее почти полную противоположность – платформер VVVVV, который заставит тебя вспоминать про долгие часы, проведенные наедине с приставкой Dendy (она ведь на самом деле называлась NES!). Островком спокойствия и выверенной паззловой логики выступает Cogs – головоломка про замысловатые паровые механизмы, которая при ближайшем рассмотрении оказывается остроумным клоном… советских «пятнашек». Так, о чем это я? Ах да, о зомби. Подробную рецензию на Zombie Driver ты, скорее всего, уже прочитал в соответствующем разделе, а вот новый проект от российской студии Echidna – аркада Zombilution – на эти страницы, увы, никогда не попадет по одной простой причине. В нее невозможно играть. Авторы были настолько заняты мучительным переводом игры на английский язык, что забыли про все остальное – тестирование, создание уровней и сколько-нибудь интересный игровой процесс. Эти люди, похоже, даже не знают, что слово «Zombie» пишется через «е».

Кирилл Перевозчиков,
редактор рубрики

AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!! – A RECKLESS DISREGARD FOR GRAVITY

УСКОРЕНИЕ СВОБОДНОГО

РАЗРАБОТЧИК: Dejobaan Games **ИНТЕРНЕТ:** http://www.dejobaan.com/aaaaa

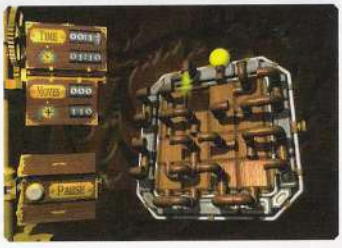
01

GTA 4, Fallout 3, Mirror's Edge – во всех этих мирах я находил самую высокую точку, чтобы прыгнуть потом с нее вниз (парапет обзорной площадки маяка в парке «Точка обзора» до сих пор помнит отпечатки босых стоп безымянного путешественника, решившего вдруг отважно нырнуть в мутные прибрежные воды). В Portal, оказавшись в неожиданно циклопических масштабов комнате, я создал портал входа на полу, а портал выхода – на потолке, точно над первым, организовав таким образом возможность апофеоза всех падений – падения бесконечного. Свист ветра закладывал уши, скорость все возрастала, дыхание замирало… пока, наконец, микроскопическое несоответствие положений порталов не прерывало этот фантастический полет. Существование некоторых компьютерных игр, как видится автору этого текста, и вовсе можно оправдать лишь тем, что в них можно красиво разбиться, прыгнув с небоскреба.

Таким образом, несложно понять, почему АааааААаааАААааАААААаАААААА!!! – A Reckless Disregard for Gravity кажется мне игрой идеальной. Она целиком и полностью посвящена прыжкам с небоскребов! Несомненный плюс Ааа… еще и в том, что прыгать можно более одного раза – благодаря ранцу с парашютом за спиной. Скажем больше: единственная цель игры – упасть как можно более красиво, артистично и быстро. Чем лучше падение – тем больше новых стартовых площадок и, кхм, трасс; если падение вышло совсем уж изящным, можно рассчитывать на высшую награду – оценку в пять звезд. На самом деле, без последнего можно было бы и обойтись: проносящиеся со страшной скоростью мимо этажи – сами по себе отличное вознаграждение.

Если же отбросить личное в сторону, то Ааа… – типичный аркадный трассовый таймкиллер, двоюродный племянник Elastomania и сводный брат Canabalt, разве что трасса здесь внезапным образом обрела объем и вместо горизонтальной плоскости устремилась в вертикальную. Так же как и в Elastomania, видимая простота управления (WSAD-раскладка отвечает за минимальные изменения траектории падения, мышь – за вращение вокруг собственной оси) здесь накладывается на истинную структурную простоту: если все нюансы управляемого самоубийства можно постигать часами, то собственную трассу из простых параллелепипедов способен сконструировать даже новичок (о наличии такого конструктора в финальной версии АааааААаааАААааАААААаАААААА!!! – A Reckless Disregard for Gravity мы не осве-

домлены, но почему-то уверены, что он обязательно будет). Вся сложность и весь, простите, challenge в игре создается провоцирующим набором мультипликаторов, увеличивающих итоговый счет – в этом смысле Ааа... вобрала в себя все, чего достиг за долгие годы жанр аркадного платформера. То есть долететь до оранжевого маркера не так уж и сложно, а вот долететь до него, собрав по пути максимум очков, держась при этом как можно ближе бетонных стен и успевая салютовать собравшимся на крышах зевакам, – высший пилотаж и серьезный вызов. Все эти штуки расставлены весьма подлым образом: большей частью все попытки дотянуться до вожделенных бонусов оканчиваются свернутой шеей. Особо цинично выглядят трассы, на которых неboскребы стоят буквально впритирку друг к другу, и единственное неаккуратное движение превращает прыгнувшего в подобие мячика для пинг-понга – с одним лишь уточнением, что этот мячик очень хрупок и вряд ли выдержит прямое столкновение с возникшим на его пути монолитным препятствием. Но есть у АааааАААааАААааАААААа!!! – A Reckless Disregard for Gravity и третий уровень восприятия: игра не была бы такой обаятельной без специфического чувства юмора разработчиков, независимой (еще бы) студии Dejobaan Games. Несмотря на официальный слоган («Мы делаем качественные видеоигры более 75 лет!»), студия основана в 1999 году – и вся эта чудовищная киберпанковская эстетика, должно быть, именно оттуда. Полуголые девицы на безумных размеров рекламных плакатах, летающие автомобили (в них можно врезаться, без дураков), расстроенная физиономия на кнопке «Покинуть игру» – нам почему-то кажется, что парни из Dejobaan Games искренне рассчитывают на то, что игрок после всех своих усилий все-таки разобьется – и они, подобно Нельсону из «Симпсонов», первыми подойдут к бездыханному телу, укажут на него пальцем и скажут вечное «ha-ha!». «Вы разбились, а потому не получите никаких бонусов», – укоризненно сообщает нам надпись поверх белого шума, и она делает АааааАААааАААааАААААа!!! – A Reckless Disregard for Gravity гораздо ближе к Fallout 3 и GTA 4: свобода длится ровно столько, сколько вы летите вниз, к неизбежной бесконечности. ■



02

COGS

ЖЕЛЕЗНАЯ ЛОГИКА

РАЗРАБОТЧИК: Lazy 8 Studios **ИНТЕРНЕТ:** http://www.cogsgame.com

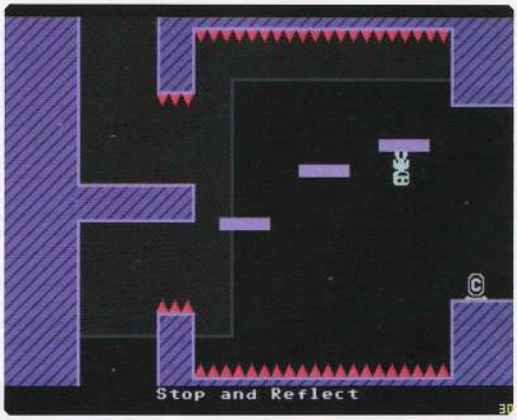
Такое временами складывается впечатление, будто независимые разработчики слишком уж буквально восприняли рассуждения Гальтона про гениальность, как отклонение от нормы, родственное безумию. Нынче в indie что ни релиз, то локальное сумасшествие. Посмотрите на текущее состояние раздела: даже названия игр, расположившихся по соседству, уже заставляют задуматься о пользе принудительной терапии. Островком покоя в море ментальной нестабильности и «интерактивной жизненной позиции» маячит Cogs, единственный и неповторимый puzzle-solver в жанре «стимпанк».

Запускаем игру, и она немедленно вываливает нам на головы воз металлолома и сопутствующих товаров. Трубки, пропеллеры, звоночки и шестеренки – в процессе преодоления сотни уровней-головоломок эту гремящую кучу придется рассортировать и разложить в правильном порядке. Начинаем с самого простого – например, из набора шестеренок собираем редуктор или прокладываем газопровод от баллона с гелием до воздушного шара, используя трубы разной кривизны (поминая при этом разработчика, который вместо пары прямых штуковин насовал в паззл десяток хитровывернутых загогулин). Далее задачки становятся более комплексными: мы восстанавливаем привод парового танка, заливаем топливо в баки прото-ракеты и настраиваем механизм шарманки таким образом, чтобы она играла определенную мелодию. Музыкальные уровни, подозреваю, особенно порадуют несчастливцев, которым на ухо наступил медведь. Ближе к финишу начинается и вовсе катавасия: шестеренки выдают разного калибра, трубки выглядят, словно дождевые черви-мутанты, а вместо примитивной коробки передач приходится собирать самогонный аппарат.

Для тех, кто спит в обнимку с кубиком Рубика (навык комбинаторики +10, беспокойные взгляды окружающих), помимо классического режима игры, где можно крутить и вертеть железки сколь угодно долго, существуют два так называемых «челленджа»: в первом необходимо взять каждую задачку за 30 секунд, во втором решение должно быть достигнуто минимальным числом перемещений элементов паззла. Будни гномамеханика, помимо бряканья, скрипенья и шипения, сопровождаются музыкой – она ровно такая, какая нужна: тихая и незаметная, не разрушающая внутреннего сосредоточения. Это важно, поскольку на поздних уровнях металлолом раскидан сразу по нескольким плоскостям, и их взаимное расположение приходится держать в голове. Пристально взглянув на Cogs, мы увидим самые обыкновенные «пятнашки» родом из босоногого детства, только костяшки оттерли от арабских цифр и замаскировали трубками, шестернями и прочей отрадой механизатора. Спрячем весь «обвес» – тут же исчезнет и стимпанковское очарование игры. Зато, если вдруг попадется совсем уж непокорная задачка, можно избежать долгосрочного ступора: мысленно пронумеровать все железяки, прикинуть, что и где должно в итоге оказаться, и только потом уже складывать разрозненные детальки в единый пыхтящий механизм.

Запустив Cogs однажды, вы рискуете провести в ее объятиях несколько часов: простота ранних уровней подкупает не то что технарей, но даже неискушенных в механике гуманитариев. Ближе к середине списка внутри просыпается спортивный интерес, подогреваемый четким пониманием того, что любой, даже самый сложный механизм, состоит из десятка базовых узлов, разобраться в устройстве которых сможет даже ребенок. ■

Автор:
Александр Барышников



VVVVVV

03

ГГГГГГ

РАЗРАБОТЧИК: Terry Cavanagh / Distractionware **ИНТЕРНЕТ:** http://thelettervsixtim.es

Говорят, что проект VVVVV сделала компания Distractionware, целиком и полностью состоящая из 25-летнего ирландца по имени Терри Каванах (Terry Cavanagh). Это наверняка вранье. На самом деле VVVVV создали то ли заблудившиеся путешественники во времени, то ли махровые программисты, провалявшиеся в анабиозе четверть века. Не может же, в самом деле, такое случиться, чтобы человек, выросший в эпоху окончательно и бесповоротно победившего хайтека, вот так запросто взял и сделал классическую аркаду образца 80-х.

Оказалось, может.

VVVVV – словно эхо минувших десятилетий: 8-битная графика, пятиклавишное управление, звуковое сопровождение, ставящее под вопрос целесообразность наличия звуковой карты в компьютере. Смотрим и видим картинку чуть ли не в духе раннего палеолита: по большой кучке пикселей ползет маленькая кучка пикселей; при этом количество цветов на экране можно перечесть, используя пальцы одной руки. Саундтрек VVVVV, озаглавленный как PPPPPP (и уже изданный отдельно!) выполнен под стать игре: ритмичное многоголосие, надрывающийся SID-чип вместо симфонического оркестра и ни единого сэмпла. Автор винтажной музыки, швед Магнус Пелссон (Magnus Palsson) – довольно известная в узких кругах фигура: этот человек уже не первый год работает с 8-битным звуком и создает музыку «под старину».

В таком вот реликтовом аудиовизуальном окружении и происходит соприкосновение с игрой, далекой от современных дизайнерских изысков. Главный герой – капитан корабля с харизмой синей бактерии – спасает своих коллег, затерявшихся в окружающем пространстве. Пространство представлено кишкообразными коридорами, гигантскими открытыми просторами, летающими платформами, пружинящими бечевками и убийственными зубищами, которыми скалится буквально каждый закоулок. Чтобы спасти команду, все это царство победившего CGA* нужно исползать вдоль и поперек. Поскольку геройский капитан не умеет прыгать, ему пришлось научиться бегать по потолку, ввиду чего и без того не самый банальный платформер начал выделывать совершенно неожиданные штуки: для пересечения зубастой пропасти герой запрыгивает на потолок и спокойно бежит дальше, выписывает в полете замысловатые кульбиты, нарушает законы притяжения, чтобы запрыгнуть за угол, и вообще ведет себя, словно адская сатанятина из кинотрешака про бесноватых экзорсистов. Ошибок местная акробатика не прощает: достаточно лишь самую малость передержать клавишу или раньше времени сигануть с места – и уже можно заказывать панихиду по безвременно ушедшему капитану-прыгуну. Благо, количество попыток бесконечно, а локации густо усеяны чекпойнтами; в случае гибели не придется начинать прохождение с самого начала. Отличить VVVVV от чистокровной антресольной древности практически невозможно. Если отменить возможность сохранения игры и выдать, скажем, три попытки на прохождение всех уровней, получится живая классика во плоти – доисторически сложная, зубодробительная и заставляющая временами вспомнить весь комплект замысловатых выражений, услышанных случайно на близлежащей стройке. Зато после успешного прохождения радости будет столько, словно прошел от Москвы до Берлина. Такой экспириенс дорогого стоит, не чета нынешним развлечениям.

VVVVV, в общем, успешно демонстрирует постулат о том, что талант всегда пробьет себе дорогу, и что для покорения умов (и кошельков, куда ж без этого) социума вовсе не нужны миллиардные бюджеты и государственная воля. Сейчас каждый второй бекмамбетов с пеной у рта доказывает окружающим, что любой – да вот хотя бы и он сам, дайте еще денег, а? – сможет заставить зрителя выдохнуть многократное «вау», показав ему, например, шагающего робота размером с девятиэтажку, да еще и в полном 3D. Не буду спорить с этим утверждением, но дополню его: выжать из окружающих то самое «вау»-в-периоде с помощью восьми бит дано отнюдь не каждому. Команде VVVVV это удается с первых же секунд контакта. ■

*первый стандарт цветных мониторов для IBM PC.

Автор:
Максим Михеенко

МАСТЕР ЛОУПОЛИ

СВИТОК ВОСЕМНАДЦАТЫЙ

ПРОФАЙЛ АВТОРА

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского «постигающий искусство компьютерной кисти») – арт-менеджер, художник по окружению (environment artist) и текстурам в игровой индустрии. Ведущий рубрики «Мастер Лоуполи». Работал и работает над созданием арта для «Disciples 3: Ренессанс», «Санитаров подземелий», Damnation и неанонсированных игр. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Ратует за Dominance War и CGTalk.ru' MAGIC Next-Gen. С удовольствием ответит на все твои вопросы по электронной почте BeyondDark@mail.ru или на форуме «РС ИГР».

Сфера применения компьютерной графики в игровой индустрии чрезвычайно широка – помимо, собственно, внутриигрового арта, существует мини-индустрия производства качественных иллюстраций и рендеров для полиграфии (те же обложки журналов, например) и для всевозможных выставок, а также целые департаменты, отвечающие за создание игровых cg-роликов (Blizzard Cinematics, Blur). Об этом в текущем свитке мы и поговорим. Создание впечатляющих видеороликов – это значительная статья расходов в смете игровых блокбастеров, будь это Diablo 3 или Mass Effect 2. Обычно ими занимаются отдельные лица или целые внешние студии, нанятые разработчиками игры для создания сногсшибательного видео, которое в нетерпеливом ожидании будут сутками смотреть геймеры на youtube.com. И, кстати, участие в их разработке – очень достойная работа для любого игрового художника. Она позволяет раскрыть себя с новой стороны и почти не содержит ограничений по ТЗ (по количеству полигонов и размеру текстур); к тому же создание видеороликов напоминает работу над настоящим кинофильмом – о real-time графике при всем желании такого не скажешь. Увлекшись свободой творчества, не стоит забывать о крайне высоких стандартах качества: при создании cg-роликов начинающего cg-режиссера ждет огромное количество подводных камней и непростых нюансов – об этом в первую очередь и пойдет речь в нашей статье. Ведь, как говорится, лучше один раз увидеть, чем тысячу раз услышать – и гораздо круче увидеть цифровое чудо именно в действии, а не просто на статичной картинке. Но даже если ты предпочитаешь оставаться просто игровым художником, без уклона в анимацию и видео, создание собственного деморила (динамичной презентации на несколько минут с собственным портфолио) будет очень верным и полезным решением. Показав свои трехмерные работы максимально быстро и ярко (со всех ракурсов и с «игрой» материалов), ты без труда завоюешь доверие потенциального работодателя. Не случайно у многих топовых художников в Интернете обязательно имеется собственный вкусный demoreel. Просмотрев такое трех- или пятиминутное видео, можно получить четкое представление о возможностях конкретного мастера. Так что переворачивай страницу – и пусть текущая статья посвящена созданию видеороликов по мотивам Второй мировой, никто не мешает полученный опыт и знания направить на изготовление собственного видеоролика на любую понравившуюся тебе тематику.

А в следующем номере тебя уже ждет не дождется эксклюзивное интервью с одними из наиболее востребованных фрилансеров в игровом искусстве, работающими над ключевыми играми мирового уровня – Хюго Бейером (Hugo Beyer) и Габриелем Тсе (Gabriel Tse). До скорой встречи!

Как обычно, я жду твоих писем с работами, отзывов и предложений по каждому выпуску «Лоуполи» на электронный ящик BeyondDark@Mail.ru. Лучшие работы мы опубликуем в нашей рубрике, а о юных талантах расскажем многотысячной аудитории журнала – дерзай!

СОЗДАНИЕ ВИДЕОРОЛИКОВ ДЛЯ ИГР

Сегодняшний материал немного отличается от того, что ты привык видеть в нашей рубрике. Дело в том, что говорить мы сегодня будем о создании видеороликов как о крайне важной (и незаслуженно забытой) части производства арта. А ведь это такая масштабная штука, что охватить в одной (даже такой большой) статье все аспекты создания более-менее приличного видеоролика просто невозможно: каждый кадр, каждый ракурс – это маленький шедевр, маленькая картина, и в то же время – огромный труд. Само собой, детализация отдельного кадра может быть много проще – ведь человек не будет рассматривать любой из них столько, сколько висящий на стене любимый постер – однако любое кино начинается с картинок. По той же причине затруднительно создать целый видеоролик заново, специально для статьи; куда как более логичным показалось поговорить про видео посредством некоего «разбора полетов» (к тому же посредством «препарирования» уже имеющегося в мире выучился далеко не один Леонардо Да Винчи). Да и подопытный пример как раз отошел от чистого кинематографа в сторону сплава, сплетения графического дизайна, классической кинохроники (самое, что ни на есть выдержанное временем и честное кино!), компьютерных технологий и чистого фантазирования. Итак: перед тобой полноценный материал о создании игрового видео на примере роликов для «Order of War: Освобождение».

Эксперт студии

Евгений Сможевский – креативный менеджер Wargaming.net. Ветеран игровой индустрии, приложивший руки к таким проектам компании, как Massive Assault, «Обитаемый остров: Послесловие», «Операция «Багратион» и Order of War. Не представляет своей жизни без гаджетов, произведенных компанией Apple, которая, сама того не зная, приобрела в его лице «внештатного пиарщика». Вокалист группы World Government (www.myspace.com/worldgovernmentmusic), играющей музыку в стиле электронный dark-pop.

MILESTONE 1: ЧТО ДЕЛАТЬ И КАК?

Первое и самое важное – определиться с тем, куда и каким путем пойти. Само по себе видео очень многообразно по возможностям. У большинства людей слово «видео» ассоциируется прежде всего с кино, т.е. с чем-то, снятым на камеру, однако, именно любители компьютерных игр знают, что видео может быть и неясными «полосатыми» силуэтами ландшафта, видными со спутника, и «зеленой» картинкой тепловизора, и ожившей открыткой, многослойной галлюцинацией, и еще тысяча и одной техникой подачи истории. Более того, очень часто стилистика и техника, в виде картинки кажущаяся не интересной, при анимировании оказывается весьма впечатляющей и атмосферной. Примеров масса: графика Darwinia на картинках – далеко не шедевр, но стоит ее «оживить», поместив в виртуальный мир, – поражает и интригует. Даже визуализатор в твоем Mp3-плеере – ну что с него было бы взять, кроме архаичной компьютерной графики, если бы он не крутился и не переливался в такт музыке? Любому человеку, знакомому с компьютерными играми, хорошо известно, что видеоролики могут сильно отличаться по графике и техническому исполнению от реального геймплея, дополняя и обогащая историю и атмосферу конечного продукта (вспомним World of Warcraft с его невероятными по качеству и проработке «живыми» видеороликами и очень сказочным, нарисованным вручную артом в самой игре). К счастью, однозначного ответа на вопрос, как подходить к созданию игровых роликов, не существует, и «настоящее кино со звездами Голливуда в кадре» вовсе не является универсальной формулой. Классическая киносъемка, ручная графика, векторная анимация (наподобие Flash), 3D, разного рода параллаксные анимации (их было в достатке в Monty Python) и почти бесконечное количество комбинаций всего перечисленного – это отличная база для того, чтобы расковать воображение и сделать что-то куда более заковыристое, чем очередной посредственный боевик. Нечего плеваться на Голливуд, но с точки зре-

ЭФФЕКТНОЕ ВИДЕО ВСЕГДА ЗАСТАВЛЯЕТ ГОВОРИТЬ ОБ ИГРЕ. ЛЮБОЙ ТРЕЙЛЕР К STARCRAFT 2, DAWN OF WAR 2 ИЛИ DRAGON AGE – НАСТОЯЩИЙ ЦИФРОВОЙ ШЕДЕВР, НАСТРАИВАЮЩИЙ НА НУЖНУЮ АТМОСФЕРУ ЕЩЕ ДО ЗАГРУЗКИ ПЕРВОГО УРОВНЯ.

ния техники и новизны для его работников все давно уже понятно и ограничено рамками, в то время как в играх (надеюсь, всегда так будет) – раздолье и огромное поле для творчества и экспериментов.

Вот и мы в Wargaming.net вначале стояли на распутье и почесывали затылки. Чтобы определиться со стилистикой и техникой, одного лишь творческого порыва маловато. Как и что мы хотим сказать, что показать, на что настроить игрока? Скажет ли он «Ого!»? Скажем ли мы ему что-то большее, чем банальное «пойди туда, сделай то»? Иногда идеи сами приходят в голову, иногда им нужно ставить ловушки. Нам повезло, и сильно напрягаться не пришлось, но постфактум кое-какую «ловушку» для проверки мы все же выставили. «Ловушка» – это условная схема, на которой на разных уровнях можно расписать все то, что тебе обязательно нужно включить в свое творение. Что нравится людям, играющим в определенный жанр, что они примут без сомнения, а что, наоборот, окажется неприемлемым? Что делается легко и быстро, а что тяжело и трудно? Что ассоциируется с данной темой? Чем больше критериев ты получаешь – тем лучше. Помни, что картину нужно составить целостную, постаравшись включить не только «я мечтаю», но и «я могу», время и прочие не вполне приятные условия. Составив из всего этого карту, разные варианты можно вбрасывать не глядя, чтобы набрать массу. Затем нужно оценить все набранные критерии. После расстановки приоритетов тебе будет ясно видно, что же ты можешь сделать и где стоит максимально поднапрячься. Очень хорошо, если одной из схем (либо ее верхушкой) будут следующие пункты:

а) будущие ролики должны сами по себе быть сильной художественной единицей;

б) реальный бюджет – да-да, все-таки есть такое ограничение, причем, совсем не шуточное. И встречается оно даже в самофинансируемом независимом кино, а уж в игровой индустрии – и подавно;

в) конечный результат должен дополнять и одновременно украшать игру – ролики не должны быть серой затычкой, грубо исполняющей свое практическое назначение, при этом они должны полностью коррелировать с игрой и не расходиться с конечным продуктом в стилистике (мультяшных персонажей будет трудно вклеить в реалистичную графику, однако если вспомнить, скажем, Fallout...);

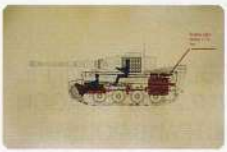
г) найденное решение должно быть таким, чтобы был возбужден и занят «внутренний художник», причем по возможности у всех участвующих в процессе. Чтобы «перло» и чтобы одни идеи тянули за собой другие. Чтобы клубок разматывался так, как бывает в правильных случаях, когда уже после первых шагов внутренний глаз видит дорогу за «туманом войны». Пусть нечеткую, но куда ни глянь – что-то прорисовывается почти само собой, и каждый вопрос содержит в себе часть ответа, идейное ДНК. Многие режиссеры обходятся без этого пункта, «железной рукой» ведя коллектив куда-то за мечтой, однако это требует куда больше времени и контроля. Все пойдет гораздо плавнее и быстрее (об этом ниже), если бОльшая часть команды понимает с полуслова, что нужно выдать, и сыплет идеями, которые не особо приходится фильтровать;

Порой все происходит совсем не так. Иногда у арт-директора, главного гейм-дизайнера или кого-то еще в команде сразу есть некое «виденье» того, что должно быть в видеороликах. Как правило, это происходит, когда видеоролики являются непосредственной частью игры. Мы же говорим о тех случаях, в которых, видимо, игровой процесс не является нарративным, либо где и без того полноценный рассказ дизайнеры решили для пущей яркости разбавить какими-то вставками. На этом, первом, этапе, тебе более всего придется смотреть, что делают другие люди, причем в самых разных областях – клипы, некоммерческое и экспериментальное видео, реклама, различные конкурсы и т.п. – чем больше всего ты посмотришь, тем лучше. Именно поэтому этот milestone остается текстовым...

MILESTONE 2: НАРАБОТКИ В «МАССАХ»

Если после первого этапа у тебя остался один вариант – прекрасно! Включай ускоритель и вперед на всех порах. Если их более 2-3 – дело плохо. Еще раз посмотри на карту «идей», составь простой список фаворитов и без сожаления удали все ниже пункта 3. Теперь тебе поможет только дополнительная графическая разработка – то есть, придется взять имеющиеся 2-3 варианта и потратить свое время (или время друзей/коллег) на то, чтобы уже не на пальцах прикинуть, как работается над каждым из них. Вот тут тебе пригодится все то, что ты освоил в предыдущих материалах рубрики.

К слову сказать, открою вам правду: главным прародителем роликов Order of War был видеоклип Remind Me группы Röyksopp. Все остальное было уже после – в том числе видеоролики Call of Duty: World at War, которые имели похожий подход, но как будто недораскрывали тему, оставались чем-то более MTV-образным, нежели военным (хотя красивым!). Потом было и понимание того, что для массовой, масштабной игры «про устройство войны» как нельзя лучше подходят схемы, чертежи и статистика в духе Discovery Channel: History. Отсутствие явного протагониста, огромные войска, переплетение судеб и впечатляющая статистика потерь в конце миссий – это элементы хроники и поражающие до глубины души факты и цифры самого большого конфликта в истории человечества. Также нас порадовало то, что в выбранной стилистике мы можем иметь бонус в виде чего-то образовательного, настоящего и реального, и нам не нужно на американский манер наматывать сопли некоего лейтенанта Джонса, чтобы еще раз напомнить людям «как это было». Ну а самое главное и приятное – обнаружился весьма эффектный, почти ураганный стиль подачи сухих фактов.



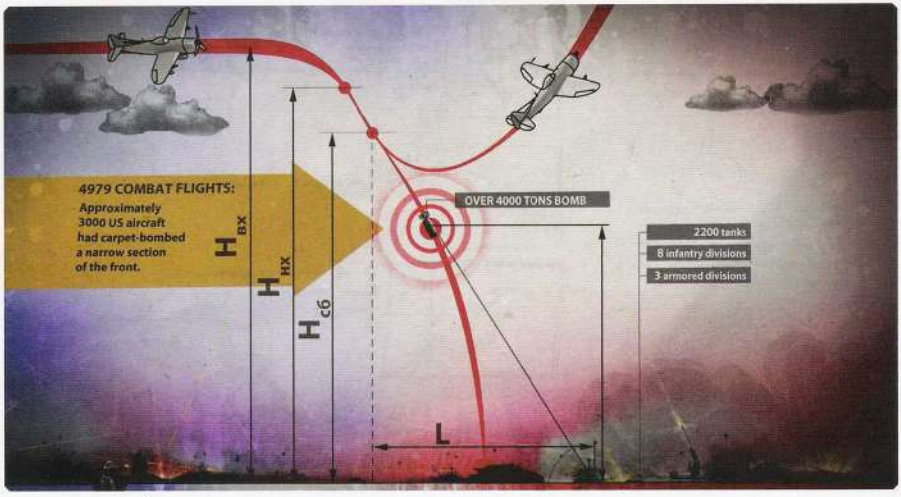
В начале...

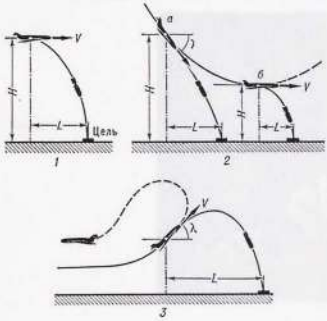
Одни из самых первых сцен. Было сделано несколько сцен и даже почти готовый ролик. Думали, не сделать ли вообще все в 3D, но очень стилизованном. Потом стало ясно, что эту «фишку» надо дорабатывать, да и без 2D не выйдет... Кстати, если кто не знаком с темой и не догадался, то картинка с человечками, поднявшими руки, – это как раз не 3D, или, если быть точным, то не в привычном понимании слова. Это пространственный композинг во вполне себе двухмерном видеоредакторе: сцена в 3D, но это не честная сцена в понимании трехмерного моделлера. А вот парашютисты над серым ландшафтом и туча теней от самолетов – самое что ни на есть честное 3D. Анимированный в 3D чертеж «Тигра» – это первый шаг в сторону Remind Me и того, что получится впоследствии...

MILESTONE 3: КОМАНДА

Этот пункт здесь находится стратегически. Во-первых, команда тебе, скорее всего, понадобится. У нас, например, есть головастые парни, которые могли бы в одиночку сделать готовый ролик. Вот только ждать результата мы бы замучились, поэтому моделлер, 2D художник и специалист по монтажу, как минимум, не помешают. Иначе нужна либо уж совсем специфическая малозатратная техника, либо все будет делаться очень долго.

Во-вторых, о команде хочется сказать в качестве упоминавшихся ранее «налетов post-mortem'а». О том, что не всегда надо искать пророков за пределами своего отечества. Как ни странно, в нашем случае поддержка такого монстра, как Square Enix, и предложение обратиться к воротилам видеоиндустрии закончились ничем. Западные коллеги просто разводили руками, причем прежде всего их не устраивали установленные сроки. «Да мы только общий дизайн будем вымерять три месяца!» – эта фраза помогла нам быстро понять, что стратегия нашей победы – это тыл. Нужно найти кого-то, кто был бы не на другом конце земли и мог бы оперативно реагировать на все наши запросы, с кем мы бы могли быстро проверить какую-то идею и тут же приступать к воплощению, кто мог бы, подобно нам самим, потратить выходные, задержаться на работе. В общем, нужно было найти небольшой локальный «Голливуд» где-то у себя в Минске. В конечном итоге, мы нашли две полноценных студии и нескольких фрилансеров, которые не первый год занимались видеорекламой и клипами. Мы знали, что крутят по телевизору, и немного опасались, сработает ли такой союз. Однако буквально после первых разговоров с набившимися в нашу переговорку разномастными представителями творческой интеллигенции стало ясно: дело пойдет на лад. Вообще, тем, кто только начинает трудиться в подобной области, хочется сказать вот что: будь ты хоть на самых задворках цивилизации, помни – ты же как-то там оказался! Значит, обязательно где-то в пределах досягаемости можно найти кого-то еще. На самый худой конец – есть интернет. При правильном подходе даже не слишком опытные люди могут сотворить чудо, главное помнить две вещи: не забывать о конечной цели и оставаться в меру самокритичным к тому, что делаешь; выискивать не только слабые стороны, но и сильные. Слабые стараться удалить, а сильные подчеркнуть. Не зацикливаться на некоей абстрактной мечте: возможно, ты «без шансов» начнешь делать седьмую часть «Звездных войн», но здравый смысл может тебя привести к уже вполне реальному мультику про космос. Главное – не надо бояться делать то, чего до тебя не делали, – Титаник строили профи, а Ноев ковчег – любители. Да, и если ты только начинаешь – то мысленно передвинь этот пункт на один выше.





На этот milestone сложно привернуть что-то из графики, разве что такие области производства, как сбор референсов. Чтобы нарисовать, как падает бомба, естественно, пришлось найти настоящие схемы.

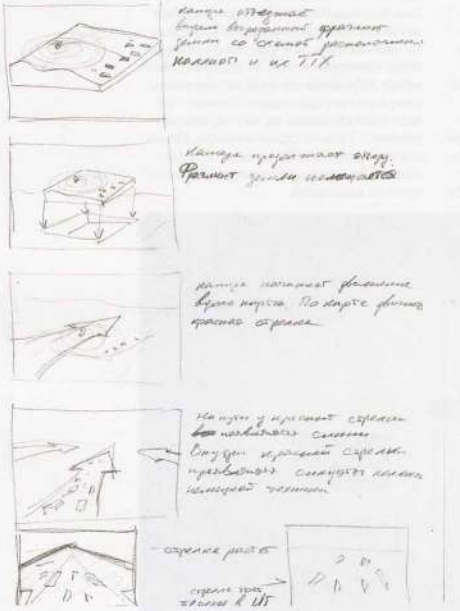
МУДРОСТЬ: ЛЮБАЯ СТУДИЯ В МИРЕ – ЭТО, В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, ЛЮДИ. ИМЕННО ОНИ И ОПРЕДЕЛЯЮТ УСПЕХ ТОЙ ИЛИ ИНОЙ КОМПАНИИ. НИКАКИЕ САМЫЕ СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ И ОФИСЫ УЛУЧШЕННОЙ ПЛАНИРОВКИ НЕ ЗАМЕНЯТ ТАЛАНТ И СПЛОЧЕННОСТЬ КОЛЛЕКТИВА.

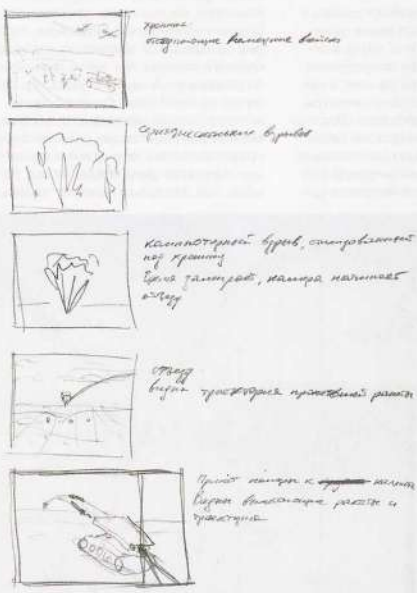
ПРИ ПРАВИЛЬНОМ ПОДХОДЕ ДАЖЕ НЕ СЛИШКОМ ОПЫТНЫЕ ЛЮДИ МОГУТ СОТВОРИТЬ ЧУДО, ГЛАВНОЕ – НЕ ЗАБЫВАТЬ О КОНЕЧНОЙ ЦЕЛИ.

MILESTONE 4: РАСКАДРОВКА И АНИМАТИК

Раскадровка – это как бы эскиз твоего видео. Здакий комикс, который поможет тебе и окружающим понять, какая сцена идет первой, второй и т.п. Где будет крупный план, а где общий, т.е. где ты во весь экран крупно покажешь вашего главного героя (в нашем случае это мог быть какой-нибудь танк) или гущу событий. Здесь же можно прикинуть, сколько и каких понадобится составляющих (моделей, задников, анимаций), сколько понадобится текста (или умещается ли он, если текст первичен). Раскадровку уже можно будет отдать графикам для производства эскизов непосредственных кадров. Кроме того, раскадровку можно превратить в аниматик.

Аниматик – это раскадровка, «прокачавшая» время и звук до совершенно нового уровня. По меньшей мере, это она же, но уже с кадрами, растянутыми по времени. Смотря в комикс, очень сложно понять, сколько секунд надо лупиться на каждый конкретный кадр. А в аниматике все кадры уже висят столько, сколько нужно (либо ты понимаешь, что как раз столько, сколько не нужно, и вносишь коррективы). По мере поступления эскизов (следующий milestone), скупые кадры раскадровки можно подменять более навороченными картинками каждой конкретной сцены, поступившей от дизайнеров.

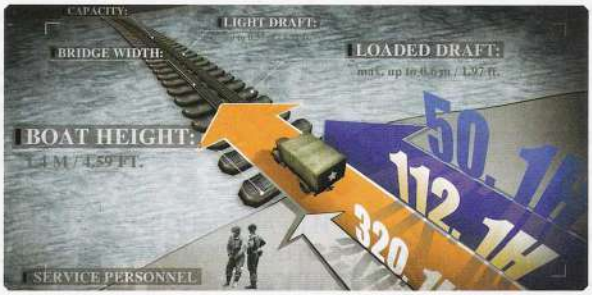




Фрагмент одной из первых раскадровок ролика Falaise-Argentan (он делался одним из первых, несмотря на другой порядковый номер в кампании). Для начала вполне хватит такой вот карандашной почеркушки. А вот совсем без нее будет очень трудно...

MILESTONE 5: ЭСКИЗЫ

Если в работе над артами эскиз первая штука, то при производстве видео – далеко нет. Только когда у тебя уже есть представление о том, что, как и в какой стилистике ты делаешь, когда у тебя появится первая раскадровка или даже аниматик – можно приступать к скетчам того, что будет на выходе. Все, что относится к графике, нужно сразу настраивать на должный уровень, чтобы люди привыкли обращать внимание на определенные мелочи. До какой степени каждый отдельно взятый элемент нужно обдумывать и обрабатывать, а на каком этапе он важен уже лишь только своим наличием? Насколько



внимательно эти элементы и их особенности подмечают «простые смертные»? Как распределить работу так, чтобы несколько групп людей на выходе дружно трудились над одной, четко поставленной задачей, и если речь идет, скажем, о модели танка, делали все, вплоть до оттенков? Делайте эскизы в нескольких ипостасях сразу – ты все равно будешь дорисовывать что-то, если сделаешь один. Причем против тебя будет играть время. Увидел один эскиз сегодня, второй завтра, а третий послезавтра? Целая куча факторов помешает тебе понять, какой был лучше. Быстрее сначала выбрать из пяти два и продолжить дорабатывать их, снова выбрать и только потом пойти далее. Причем далее – это мягко сказано. Изворачивайся как хочешь, но нужно заглянуть в будущее.

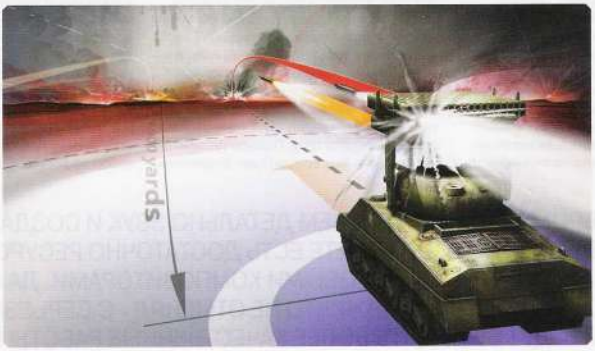
ВСЕ, ЧТО ОТНОСИТСЯ К ГРАФИКЕ, НУЖНО СРАЗУ НАСТРАИВАТЬ НА ДОЛЖНЫЙ УРОВЕНЬ, ПРОРАБАТЫВАТЬ ДЕТАЛИ.

Борьба за стиль, раунд первый. Один скетч был сразу отметен, остальные были близки. Только вот цвета еще не попали… На данном этапе проработатать все нужно уже весьма детально – нужно, чтобы на выходе был фактически скриншот готового ролика, картинка из будущего.

К чести разработчиков сама игра вышла крайне эффектной и кинематографичной. Кадр из игры Order of War.

MILESTONE 6: ПИЛОТ

В большинстве случаев в играх дело не ограничивается одним роликом, и это очень выгодно для притирки стиля, команды и т.п. Роликов может быть всего два – в начале и в конце – создать их будет тяжелее, чем один-единственный. Ну а если роликов много – то самое время сделать пилот. Что это? Да почти то же самое, что и в любом телесериале. Просто первый выпуск, который уже не эскиз, не скетч, а вполне себе готовый кусок продукции. Который может жить сам по себе и показать всем, как будут выглядеть все остальные серии. Внутри команды у пилота есть еще две функции. Это – последний финальный эскиз того что будет, здакий brand-book. Возник какой-то вопрос или нужно кому-то что-то объяснить – всегда можно пересмотреть (показать) пилот (потом, конечно, и не только его) и сказать «вот так надо» или «вот в таком духе». Вторая функция – тренировочно-притирочная. Любой механизм – и команда по производству не исключение – требует обкатки. Сразу взяться за самые тяжелые части проекта – неверное решение. Тем более что публика, на удачу, наибольшее внимание обращает на вступительную часть и (если досмотрит) на концовку. Тут уж сам бог велел, сопоставив две указанные данности, взяться за какую-нибудь маловажную миссию из середины игры и сделать заставку к ней. Если результат выйдет не самым гениальным – катастрофы не случится. Зато через 1-3 ролика все участвующие в процессе как раз подтянутся, чтобы взяться за ответственнейшие Intro (вступительный) и Outro (заключительный) ролики. Руки будут набиты, техники отработаны, а страхи (если таковые были) улетучатся сами собой. Кстати, оставлять самые ответственные части напоследок тоже не стоит – как правило, на завершающей стадии разработки настигает кризис идей, нехватка времени, ресурсов или еще какая-нибудь жизненная напасть. Так что заканчивать лучше, как и начинать – задачами средней степени важности. Так даже если что-то будешь не успевать, вряд ли сильно испортишь общую картину. Мы, в частности, устроили обкатку таких важных, но не всем заметных областей, как сбор информации. Над одной только обработкой цифр и текстов, отчасти определявших будущий видеоряд, работало три полностью занятых специалиста-историка по обеим сторонам Атлантики плюс несколько сочувствующих. А еще пилот можно показать издателю!



Пилот должен быть уже полностью готовой продукцией. Хотя иногда – и если есть время – первые ролики все же переделываются в конце. В частности, мы рассматривали вариант рендера техники с текстурами, как в игре. В последующем от него отказались, и парочку сцен пришлось переделать. Если бы не хватило времени, они без каких-то проблем оставались бы и в первоначальном виде.

MILESTONE 7: ПРОИЗВОДСТВО ВИДЕО

Когда готов пилот и он не вызывает вопросов ни у команды, ни у издателя, ни у каких-то других заинтересованных сторон, начинается полуконвеерная «колбасня». Полуконвейерная – потому что, в зависимости от общей стилистики, у вас все равно будет энное количество вполне творческих задач. У нас, например, постоянно вставали вопросы, вроде «как еще перейти с карты на хронику?» или «как и где мы разместим статистику?» и многие другие вполне интересные загадки, так что собраний и мозговых штурмов все равно хватало. Зачастую после таких штурмов и новых ответов на вопросы возникала проблема «а как это сделать?». При другом подходе мы, возможно, делали бы куда более механическую работу, а это всегда шанс «спечься». Особенно это опасно в случае сжатых сроков разработки и большого количества материалов, хотя кто-то, наверное, станет спорить и говорить, что однообразный труд сложнее при долгой разработке. Не соглашусь, поскольку при больших сроках обычно больше причин отвлекаться и отдыхать. Про post-production скромно умолчим, просто вписав его в производство. Этот этап имеет более киношный, в классическом понимании, уклон и в таком деле, как игровое видео, частенько бывает совмещен с производством в силу особенностей жанра. К тому же о нем можно написать один большой отдельный труд.

DEFENSE de la FRANCE

EDITION DE PARIS

JOURNAL FONDÉ LE 14 JUILLET 1941

TÉMOIGNAGE

AMERICANS CLOSE THE FALAISE POCKET

PARIS IS ABOUT TO FALL

Начало работ над пролетом по окопу, который многим очень понравился.

Специально для ролика была сделана газета – наполовину настоящая, наполовину выдуманная...

MILESTONE 8: ЗВУК

Так уж сложилось, что звук обычно пристегивается к видео в последнюю очередь. В кино даже музыку иногда записывают уже под готовый звукоряд! Понятное дело, что в играх все немного не так, но в видеороликах, как правило, наблюдается преемственность от «старшего брата». Исключения составляют разве что ролики, где нужно что-то анимировать под звук, а не наоборот, но это редкость. До готовности видео звуковики могут разве что собирать звуки и прикидывать по анимативам, как будут озвучены конкретные сцены. Все равно расстановка звуков делается относительно быстро и, видимо, в том числе и поэтому делается она уже под готовое видео. Звук – это отдельная глубочайшая тема. Главное тут помнить вот что: звук всегда будет вторичным в восприятии человека. Поэтому в творческом порыве важно не перегнуть палку, всему есть предел; не должно случиться так, чтобы казалось, что звука явно не хватает. Много его тоже не нужно, особенно если у вас не настоящее киношное видео. Да и в таком случае грамотное обозначение событий и подчеркивание пространства важнее, чем принципиально большой набор эффектов.

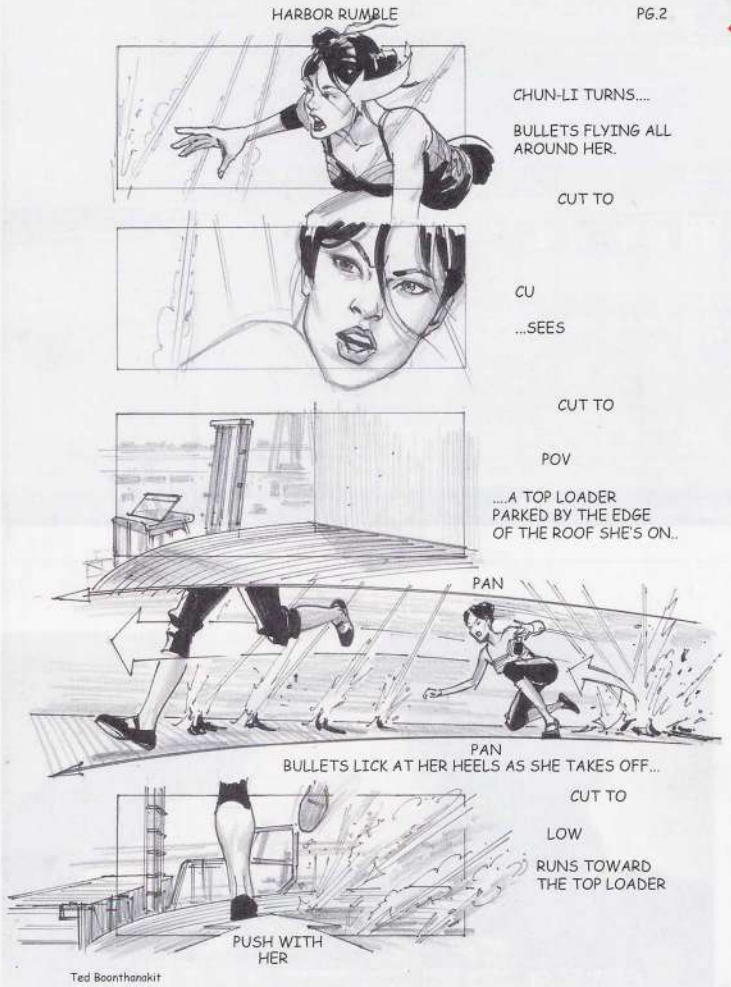
В РАМКАХ РУБРИКИ МЫ НЕ РАЗБИРАЕМ ДЕТАЛЬНО ЗВУК И СОЗДАНИЕ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ ДЛЯ ИГР, НО В ИНТЕРНЕТЕ ЕСТЬ ДОСТАТОЧНО РЕСУРСОВ, ПРИМЕРОВ И ИНТЕРВЬЮ С ИЗВЕСТНЫМИ ИГРОВЫМИ КОМПОЗИТОРАМИ. ДА И КЛАССИЧЕСКОЕ АКАДЕМИЧЕСКОЕ ОБРАЗОВАНИЕ НИКТО НЕ ОТМЕНЯЛ – С СЕРЬЕЗНОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ БАЗОЙ У ТЕБЯ БУДУТ ВЫХОДИТЬ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННЫЕ РАБОТЫ В ЛЮБОЙ СТИЛИСТИКЕ.

ПОДВОДЯ ИТОГИ

Оглядываясь назад, мы (разработчики из Wargaming.net) можем сказать, что по-настоящему довольны результатами своего труда по созданию видеороликов для Order of War. Наши ролики в игре смотрятся просто как влитые, прекрасно дополняя ее дух, что крайне важно. Во-вторых, ролики хороши сами по себе, что не менее значимо. В третьих, даже суперсложный CGI не всегда заслуживает упоминания прессой и игроками, а в нашем случае каждый второй-третий рецензент Order of War так или иначе упоминал ролики, что уже говорит об их значимости. Некоторые «киберспортсмены», обычно игнорирующие сингл, начинали проходить кампанию, чтобы посмотреть ролики, и по ходу дела втягивались в «одиночку» (что-то такое, напомню было еще во времена StarCraft). Что тут скажешь? Того же мы искренне желаем и тебе: главное, чтобы ты по-настоящему хотел сделать что-то хорошее, красивое, стильное и был готов ради этого идти на многое. Тут, пожалуй, есть только один большой секрет: нужно иметь трезвость ума и мужество, чтобы беспристрастно оценивать неудачные моменты своей работы. Дерзай и успехов!

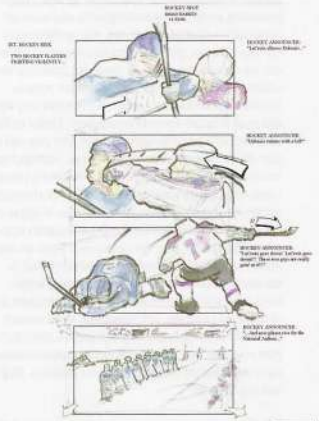
P.S. Спасибо огромное студии Wargaming.net за помощь в подготовке статьи.

ЗАДАНИЕ №6. ASSET: РАСКАДРОВКА INTRO-РОЛИКА



ИНДУСТРИЯ ЗНАЕТ НЕМАЛО ПРИМЕРОВ ИГРОВОГО ВИДЕО, СОЗДАННОГО ЛЮБИТЕЛЬСКИМИ КОМАНДАМИ СО ВСЕГО МИРА И ВЫГЛЯДЯЩЕГО ДОСТОЙНО ДАЖЕ ПО МЕРКАМ КОММЕРЧЕСКОГО ПРОДУКТА: ВСПОМНИМ ХОТЯ БЫ РОЛИКИ ПО МОТИВАМ HALF-LIFE (ESCAPE FROM CITY 17) И STARCRAFT CHRONICLES. У ТЕБЯ ЕСТЬ ШАНС И САМОМУ ПОПАСТЬ В ИСТОРИЮ – ПРОБУЙ!

Поскольку видео начинается... нет, не с вешалки, а с раскадровки, попробуем сделать раскадровку вступительного ролика для игры. Игру можно взять любую. Если у нее еще нет интро-ролика, то есть отличный шанс, что ты настолько проникнешься идеей, придумывая его, что даже, в конце концов, соберешь команду и сделаешь свой ролик до конца. Может быть, ты будешь первым, кто заложит камень в фундамент киноверсии Тетриса – почему нет! Если же у игры уже есть какое-то интро, то всегда можно попробовать перевернуть все с ног на голову, попробовать совершенно другой способ подачи сюжета и т.п. Вот, скажем, Red Alert вполне можно было бы оформить роликами в духе Order of War, показав чудовищную по эпичности войну между СССР и США в цифрах, графиках и чертежах техники. А в Order of War теоретически могли бы появиться вполне киношные интро, причем, возможно, не только с актерами в батальных сценах, но и с интервью ветеранов, наподобие сериала Band of Brothers. Не стоит забывать и о Half-Life 2! Разве не мог бы его предварять анимационный ролик в духе Fallout'овских комиксов, только помрачнее? В общем, вспомни игру, где твоя фантазия всегда вырывалась за рамки, установленные самими разработчиками, не забудь советы, которые ты получил в предыдущих уроках Мастера, и нарисуй раскадровку ролика, который ты хотел бы видеть в идеале, будучи не ограничен никаким бюджетом. Или, наоборот, который мог бы быть осуществлен небольшой рабочей группой или командой энтузиастов.



Референс качества:
наша статья, а также небольшое google-исследование тебе поможет – в Сети можно найти прекрасные примеры раскадровок, не суперсложных, но из которых сразу в голове «появляется нужная картинка».
Последний срок сдачи задания:
1 апреля 2010 года.
Что должно быть в письме: одна или несколько иллюстраций раскадровки в формате JPG (с качеством 100%). Это могут быть отсканированные карандашные рисунки (так очень часто и бывает), а может быть, это будет ваше «планшетное» или векторное творчество (в векторах иногда очень удобно тягать объекты, если они появляются во многих сценах).
Куда отправить: BeyondDark@Mail.ru с обязательной пометкой «Задание #6. Asset: Раскадровка».

Примерное время на работу: три-пять рабочих дней, включая идею и реализацию (40-60 рабочих часов)
Что оценивается: во-первых, конечно же, идея. Видеоролик без идеи, как фильм без сюжета. Бывает, конечно, что идея заключается в очень хорошо упакованном экшне на красивых фонах, но поскольку речь идет не о литературе, а о видео – то графическая упаковка, ракурсы и планы тоже считаются за идею. Во-вторых, даже простыми рисунками можно нарисовать раскадровку, глядя на которую воображение само постарается «дорисовать» координату времени: при взгляде на раскадровку, должно быть понятно как «течет» видео.
Главный приз: художнику, нарисовавшему лучшую, по решению редакции, раскадровку, будет вручен уникальный именной стереоплакат от рубрики «Мастер Лоуполи». Плюс от студии Wargaming.net – лицензионный диск Order of War с автографами разработчиков и коврик для мыши по мотивам игры.

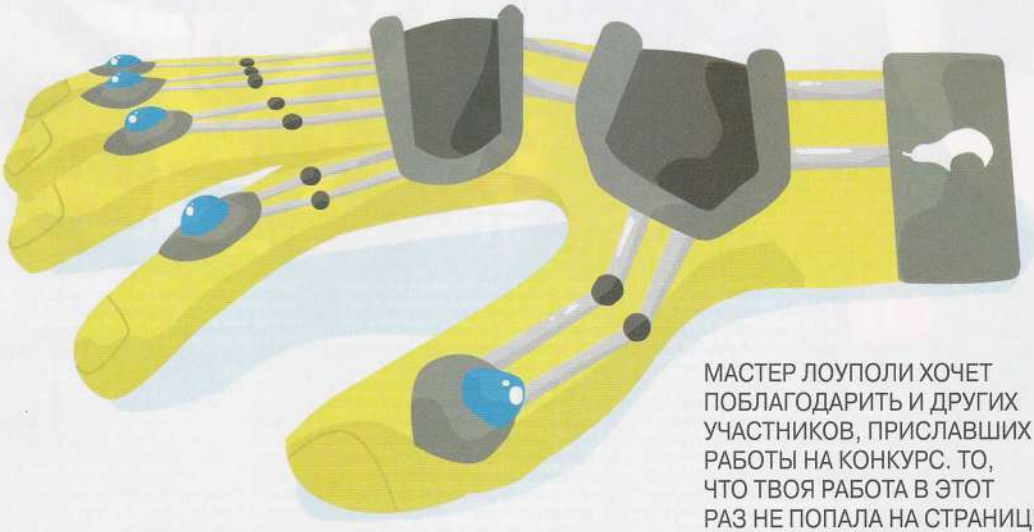
Всем, выславшим свои работы в срок, будет обязательно отправлен подробный фидбэк. Лучшие несколько раскадровок мы опубликуем в журнале с указанием авторства.

РЕЗУЛЬТАТЫ ДОМАШНЕГО ЗАДАНИЯ №3

(ДЕКАБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР»). ЗАДАНИЕ №3. ASSET: «ГЕЙМЕРСКИЙ ДЕВАЙС. В ВЕКТОРЕ»

Цель третьего задания – попробовать себя в роли sci-fi дизайнера и художника-иллюстратора, создав уникальный геймерский девайс недалекого будущего со своим собственным дизайном. Количество выполнивших данный ассет по сравнению с предыдущими было существенно меньше – во многом потому, что векторная графика все еще является отнюдь не массовой и требует изрядной доли терпения и внимания, чтобы достичь видимых результатов. Из нескольких присланных на судейство работ мы выбрали одну, достойную быть опубликованной в журнале, – Максим Мильгаузен не первый раз участвует в наших конкурсах, и сегодня его работа – лучшая!

Автор: Мильгаузен Макс. «Девайс в виде перчатки-манипулятора, использующий технологию Motion Capture». Очень неплохой старт юного художника в векторе. К сожалению, иллюстрации не хватает каких-то уникальных идей, и все-таки на будущее хочется более качественного и аккуратного исполнения.



Ежемесячно мы награждаем лучшего художника, выполнившего наше задание, уникальным стереоподарком от журнала. Максим, поздравляем от всей души! А всех остальных художников и наших дорогих читателей мы ждем в следующих номерах «Мастера». И, конечно же, не забывайте присылать свои ассеты на проверку!

МАСТЕР ЛОУПОЛИ ХОЧЕТ ПОБЛАГОДАРИТЬ И ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ, ПРИСЛАВШИХ РАБОТЫ НА КОНКУРС. ТО, ЧТО ТВОЯ РАБОТА В ЭТОТ РАЗ НЕ ПОПАЛА НА СТРАНИЦЫ ЖУРНАЛА, – НЕ БЕДА: У ТЕБЯ ЕЩЕ БУДЕТ ШАНС, ГЛАВНОЕ – ЖЕЛАНИЕ И СИЛА ДУХА!

Автор:
Павел Демин

ВИРТУАЛЬНЫЙ РОСГОССТРАХ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО ФУТБОЛУ

ЗА ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ АВТОРИТЕТ РОССИЙСКОГО ФУТБОЛА ЗА РУБЕЖОМ СИЛЬНО ВЫРОС. ИНОСТРАННЫЕ КОММЕНТАТОРЫ УЖЕ НЕ БРЕЗГУЮТ ПРОСМАТРИВАТЬ ПРОТОКОЛЫ МАТЧЕЙ С УЧАСТИЕМ РОССИЙСКИХ КЛУБОВ И НЕ ЛЕНЯТСЯ ЗАУЧИВАТЬ ТРУДНО ВЫГОВАРИВАЕМЫЕ ФАМИЛИИ НАШИХ ИГРОКОВ. ФУТБОЛКИ С НАДПИСЯМИ PAVLYUCHENKO, BILYALETDINOV И ZHIRKOV НА СПИНЕ НЕ СТЕСНЯЕТСЯ НАДЕВАТЬ ДАЖЕ ВЗЫСКАТЕЛЬНАЯ АНГЛИЙСКАЯ ПУБЛИКА. ИМЯ АНДРЕЯ АРШАВИНА НА СЛУХУ У ПОКЛОННИКОВ ПО ВСЕМУ МИРУ. УДАЧНОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ НАШЕЙ НАЦИОНАЛЬНОЙ СБОРНОЙ НА ЕВРО-2008, УСПЕХИ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ КОМАНД В ЕВРОКУБКАХ ПОСЛУЖИЛИ КАТАЛИЗАТОРОМ ПРОЦЕССА ВКЛЮЧЕНИЯ В FIFA РОССИЙСКОЙ ПРЕМЬЕР-ЛИГИ.

Домингес так продемонстрировал себя в нынешнем розыгрыше Лиги Чемпионов в составе «Рубина», что его отъезд в топ-клуб был лишь вопросом времени. Нынче он уже защищает цвета испанской «Валенсии».

«Зенит» – самый богатый клуб Премьер-лиги. Создатели игры умеют считать чужие деньги.

По слухам, «электроники» года три к ряду обивали пороги Российского Футбольного Союза, но все что-то не срасталось… Сторонам удалось договориться только в 2009-м. Причем РПЛ – единственная новая лига в FIFA10, что косвенно может свидетельствовать и о сумме, потраченной на лицензию, и том, насколько обстоятельно компания подошла к тому, как этой суммой распорядиться. Хоть отечественный чемпионат и входит в коварный план покорения Восточной Европы, включен он был явно не для галочки, в отличие, скажем, от польской лиги. Выбрав карьеру тренера ЦСКА, «Спартака» или, к примеру, «Локомотива», можно вполне рассчитывать на то, что найдутся хорошие игроки для усиления состава, к тому же из числа юных дарований также, случается, вырастают приличные футболисты.

Впрочем, мультиплеерный режим FIFA всегда вызывал больший интерес. Подавляющее число игроков выбирают для многопользовательских дуэлей топ-клубы, вроде мадридского «Реала», «Манчестера Юнайтед», «Ливерпуля» или «Барселоны». Но у наших игроков теперь появилась возможность взять шефство над родным клубом и показать всему свету, что Колодин, Семшов и Бухаров тоже неплохо играют в футбол. На серверах EA Sports Online теперь не редкость такие поединки, как ЦСКА – «Спартак» или «Спартак» – «Зенит». Раньше такое было возможно лишь после установки любительских модов, с которыми в онлайн не вылезешь…

Разумеется, глупо было бы не закрепить успех на волне сильно возросшего в России интереса к FIFA. По этим соображениям и родился Виртуальный Росгосстрах Чемпионат России по футболу (ВРЧР) – первый масштабный футбольный кибертурнир, который проводится российским подразделением компании Electronic Arts при поддержке Российской футбольной Премьер-лиги и таких серьезных спонсоров, как компании adidas, Razer и Speed-Link. А это значит не только ценные призы на кону, но и качественное освещение турнира, чего так

Главное московское дерби – «Спартак» против ЦСКА.

Двукратный чемпион России навел шороху в Европе. Минувшей осенью была повержена сама «Барселона».

НОВОСТИ О МИРЕ FIFA И ВРЧР, РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОШЕДШИХ МАТЧЕЙ – НА ОФИЦИАЛЬНОМ КОММЬЮНИТИ-САЙТЕ WWW.RUSFIFA.RU.

не хватает любительским лигам, вроде, например, МФЛ.

ВРЧР является виртуальным аналогом Российской Премьер-лиги: 16 команд-участниц, каждый клуб играет с каждым по два раза на протяжении 30 туров. За победу, как и в жизни, начисляется 3 очка, за ничью – 1, за поражение не дается ничего. Побеждает в турнире команда, набравшая после 30 матчей наибольшее количество очков. В случае равенства очков подсчитываются дополнительные показатели: разница забитых и пропущенных мячей, забитые мячи, личные встречи. Важный момент: каждый клуб представляет не один, а сразу пять игроков, то есть в турнире принимают участие сразу 80 человек. 64 из них были отобраны из числа простых смертных на квалификационных соревнованиях, которые проходили с 3 декабря прошлого года. Остальные 16 вакантных мест были отданы киберспортсменам, которые стали капитанами команды игроков, представляющих один клуб. Чтобы турнир не превратился в соревнование прогеймеров, организаторы ввели ограничение: каждый участник должен сыграть не менее пяти и не более семи матчей. Что примечательно, организаторы также учли известные баги и наложили запреты на сбрасывание аутов в штрафную площадь, голы со своей половины поля, подачу углового прямым навесом на перекладину, затяжку времени перепасовкой на своей половине поля более 5 игровых минут подряд и забросы в штрафную соперника до пятой линии от центра поля. Все это делает игру более честной и интересной, чем не могут похвастаться обычные онлайн-поединки. Ведь там игроки в погоне за высоким рейтингом не чураются использовать баги и грязные приемы.

Впрочем, призовой фонд турнира мог бы быть и посерьезнее. За первое место обещано 25 тысяч, за второе и третье – 15 и 10 соответственно. Но, по словам «электроников», это только первый и далеко не последний чемпионат по FIFA10 в России. ВРЧР заканчивается 15 марта. Будем ждать новых, еще более громких анонсов. ■

На второй тайм игроки «Крыльев» выходят слегка подавленными. В перерыве состоялся серьезный разбор полетов.

Анюков явно не доволен действиями корейского легионера «Зенита».

Капитан железнодорожников принимает поздравления.

Региональный директор EA Тони Уоткинс (Tony Watkins): «Это очередной и не последний проект в рамках новейшего футбольного симулятора серии FIFA. Во время пресс-конференции в Лужниках, посвященной включению Росгосстрах Чемпионата России в игру, мы обещали много новых сюрпризов. И этот турнир – еще один проект в рамках сотрудничества с Российской Футбольной Премьер-лигой. Я уверен, он утолит спортивный голод любителей футбола в период межсезонья российского чемпионата».

Автор:
Максим Михеенко

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ БОЛГАРИИ

РАЗВИТИЕ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ БОЛГАРИИ ПОСЛЕДНИЕ НЕСКОЛЬКО ЛЕТ НАПОМИНАЛО ВЗЛЕТ СВЕРХЗВУКОВОГО САМОЛЕТА. СНАЧАЛА ПЕРЕГРУЗКИ И ДРОЖЬ, НО ЧУТЬ ПОЗЖЕ – УВЕРЕННЫЙ ПОДЪЕМ. В СТРАНЕ ЗА ПОСЛЕДНЮЮ ПАРУ ЛЕТ ПОЯВИЛОСЬ (ЧИТАЙ – СОЗРЕЛО) СРАЗУ НЕСКОЛЬКО КРУПНЫХ ИГРОВЫХ СТУДИЙ С ОПЫТНЫМИ И ТАЛАНТЛИВЫМИ СОТРУДНИКАМИ, ГРАМОТНЫМ РУКОВОДСТВОМ И СОЛИДНЫМИ БЮДЖЕТАМИ.

РЕСПУБЛИКА БОЛГАРИЯ
Основана в 681 году
Население: 7 640 000 человек
Столица: София
Валюта: лев
Достопримечательности: болгарская кухня, горнолыжные курорты, отдых на Черном море
Предметы экспорта: вино, табак, продукты питания, уголь и газ
Игровые студии: Masthead Studios, Haemimont Games, Crytek Black Sea, Ubisoft Sofia

Хотя на сегодняшний день Болгарию в игровой индустрии знают в основном как создателя ряда стратегий в реальном времени второго эшелона, после открытия Masthead Studios и анонса Earthrise стало понятно, что и масштабные проекты болгарам под силу. Буквально пару месяцев назад вышла «Тропико 3» (от Haemimont Games), получившая крайне достойные отзывы от игроков и прессы. А анонс Project V13 (Fallout MMORPG), совместного детища американской Interplay Production и болгарской Masthead, лишь еще раз доказал, что игровая индустрия в стране вышла на новый уровень.

Самая популярная игра, разработанная в Болгарии, – это «Король друидов» (она же Celtic Kings, 2002). Игра разошлась в мире тиражом свыше миллиона экземпляров и получила хорошие оценки критиков и игроков, мило назвавших ее болгарским ответом Warcraft.

Сами болгары, впрочем, по игровым пристрастиям мало отличаются от большинства европейцев – преимущественно любят шутеры от первого лица и ролевые игры. На третьем месте – стратегии. Интересно и приятно было узнать, что в стране очень популярны русскоязычные и вообще российские игры, особенно у старшего поколения. Что, кстати, легко объясняется и дружбой славянских народов, и тем, что во времена Советского Союза в болгарских школах обязательным для изучения был русский язык.

ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ БОЛГАР – КОГДА ОНИ КАЧАЮТ ГОЛОВОЙ ГОРИЗОНТАЛЬНО, ЭТО ОЗНАЧАЕТ УТВЕРДИТЕЛЬНЫЙ ОТВЕТ, А ВЕРТИКАЛЬНО – ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ (У НАС – НАОБОРОТ).

ИНТЕРВЬЮ С MASTHEAD STUDIOS. ОНИ ДЕЛАЮТ FALLOUT MMO

В России, да и во всем мире, каждый год или полтора появляется призрак Fallout MMO. Кто только не начинал разработку своего собственного онлайнового постапокалипсиса: и немцы, и американцы, и русские! Множество проектов, десятки стартапов. И ни один из них не сумел приблизиться к оригиналу. Одно время кто-то в шутку назвал создание онлайновой Fallout русской национальной мечтой, за которую брались практически все начинающие студии. Впрочем, мечта так и остается мечтой.

Болгарам повезло больше, чем остальным: именно Masthead Studios весной 2009 года была выбрана руководством Interplay для того, чтобы возродить уникальную вселенную, а вместе с ней и само издательство с девизом «By gamers for gamers». В попытке разобраться, почему американские инвесторы доверили столь ценную вселенную неизвестной студии из Софии, мы взяли интервью у Атанаса Атанасова, руководителя Masthead. Несмотря на то что разработка Fallout MMORPG все еще покрыта ореолом тайны, у болгар уже есть выполненное домашнее задание, и имя ему Earthrise.

? Добрый день, Атанас. Расскажите, пожалуйста, что происходит у вас в студии в данный момент. Как движется разработка?

Приветствую, «РС ИГРЫ». Думаю, что сейчас у нас самый загруженный период работы с того момента, как стартовала разработка Earthrise. Столько еще вещей, которые необходимо сделать и отполировать до блеска! А время бежит очень быстро. Мы, как и наши фанаты, с нетерпением ждем завершения разработки, когда мы наконец представим Earthrise на суд игрокам. Сейчас мы работаем над системой крафтинга, осадами, оптимизируем работу серверной и клиентской частей. А также пытаемся сделать анимацию в игре еще лучше.

? Отрадно заметить, что ваша первая игра выглядит довольно перспективно. Мы знаем, что многие читатели нашего журнала следят за разработкой Earthrise. Им наверняка хотелось бы услышать от разработчиков, что же на самом деле представляет собой Earthrise в ее нынешнем состоянии? И что мы увидим в релизе?

В данный момент Earthrise находится на этапе «бета». Мы вводим и тестируем боевую систему, всевозможные квесты, участки искусственного интеллекта, вооружение и броню. Остров Энтерра (Enterra) почти завершен, остались лишь небольшие

Свежие скриншоты из игрового процесса Earthrise, засняты разработчиками специально для «РС ИГР».

Совместная работа – два художника и веб-дизайнер у монитора обсуждают дизайн новой примочки для сайта проекта.

участки территории, находящейся под осадой, – над ними идет работа. С удовольствием отмечу, что все монстры и NPC для игры находятся в полной боевой готовности. До самого релиза мы продолжим работать над ключевыми особенностями Earthrise, в первую очередь над системой крафтинга, торговлей, режимом осады и таким важным параметром, как репутация (условно – ваш вклад в мир игры).

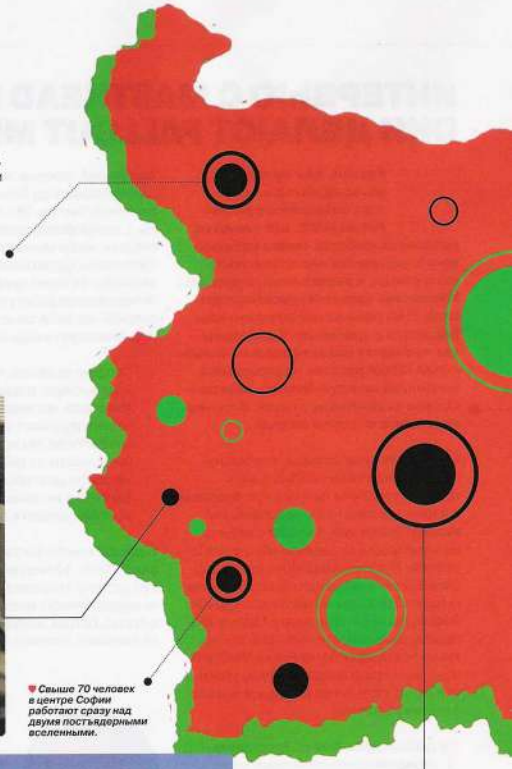
? Арт в игре смотрится потрясающе, на уровне многих громких проектов. Сколько сил и труда стоит за этой картинкой?

Спасибо. У нас в студии работают потрясающие художники, и они по-настоящему любят свою работу. Как мы достигли такого визуального ряда? Ох, это заняло у нас множество часов, дней, недель, месяцев, кружек пива, чашек кофе, споров и дискуссий, смеха и тяжелой работы. Результат – перед вами.

? А какая игра пользуется у вас в офисе наибольшей популярностью? Вы разрабатываете свою MMO несколько лет, а за какими онлайновыми играми сами проводите ночи и выходные?

На сегодня у нас нет какой-то одной любимой офисной MMO. Как и во всем мире, у членов нашей команды совершенно разные вкусы. Многие играют в «Айон», Dungeons and Dragons Online, Warhammer Online, «Властелин колец Онлайн» и World of Warcraft. И, разумеется, мы следим за всеми выходящими MMO.

Рабочий день в студии. Дизайнеры уровней и сценаристы трудятся над миром игры.



Свыше 70 человек в центре Софии работают сразу над двумя постъядерными вселенными.

Прекрасная героиня, мелькающая на множестве постеров, наверняка играет ключевую роль в сюжетной линии.

УГЛОВУЮ ШЛИФОВАЛЬНУЮ МАШИНУ ВО ВСЕХ СТРАНАХ СНГ НАЗЫВАЮТ БОЛГАРКОЙ – ПО МЕСТУ ЕЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО ПРОИЗВОДСТВА.

Рад знакомству! Ведущий сценарист студии Момчил Дилов (Momchil Dilov) руководит командой писателей в работе над игровыми квестами и локациями Earthrise.

? Может быть, вы слышали, что у нас в России огромное количество людей являются фанатами вселенной Fallout. Десятки отечественных студий пытались создать идеальную Fallout MMORPG, но потерпели неудачу. Насколько вы сами фанаты той самой Fallout, созданной в недрах Black Isle Studios?

Мы в студии все любим вселенную Fallout и будем рады, если фанаты игры попробуют Earthrise. Обе игры про постапокалипсис, но у каждой свое видение будущего. К сожалению, я пока не могу ничего говорить о том самом нашем втором проекте, разрабатываемом совместно с Interplay.

? А какая игра, разработанная в Болгарии, наиболее известна во всем мире? Россию знают как разработчика «Ил-2 Штурмовик» и Tetris, а что вы можете сказать о самом известном болгарском игровом проекте?

К сожалению, Болгария не имеет давних традиций в игровой индустрии, но, знаете, мы трудимся над этим прямо сейчас! Из игр для PC, разработанных в нашей стране, самая популярная по продажам на сегодня – Celtic Kings («Король друидов»).

? Расскажите пожалуйста, что представляет собой Болгария. И что интересного может найти в ней турист, в том числе из России.

Очень интересно жить в стране, которая развивается так быстро и которая пережила столько положительных изменений

КУПЛЮ СТУДИЮ В БОЛГАРИИ. ДОРОГО

Зарубежных инвесторов в Болгарии привлекает не только доступное жилье на берегу Черного моря, но и игровые студии страны. Пример подала Crytek, купившая в прошлом году студию Black Sea Studios и превратившая ее в одно из своих внутренних подразделений под названием Crytek Black Sea. В настоящий момент софийское отделение Crytek активно работает над неанонсированной игрой на CryEngine. Судя по предыдущим заслугам студии, вполне вероятно, что новый проект – стратегия в реальном времени. Ведь именно на ниве стратегического жанра Black Sea Studios заслужила весомую репутацию. В числе ее проектов – Knights of Honor (2004) и WorldShift (2008).

за последние 15 лет. Наша студия расположена в столице Болгарии Софии. Как и в любом другом европейском городе с населением 2 миллиона человек, здесь много людей и пробки на дорогах, но и множество возможностей. Для туристов у нас созданы отличные условия для катания на лыжах и сноуборде, а также успешно работают одни из лучших приморских курортов в Восточной Европе. Множество русских ежегодно приезжают к нам на Солнечный берег или Золотые пески, в наши жемчужины на побережье Черного моря.

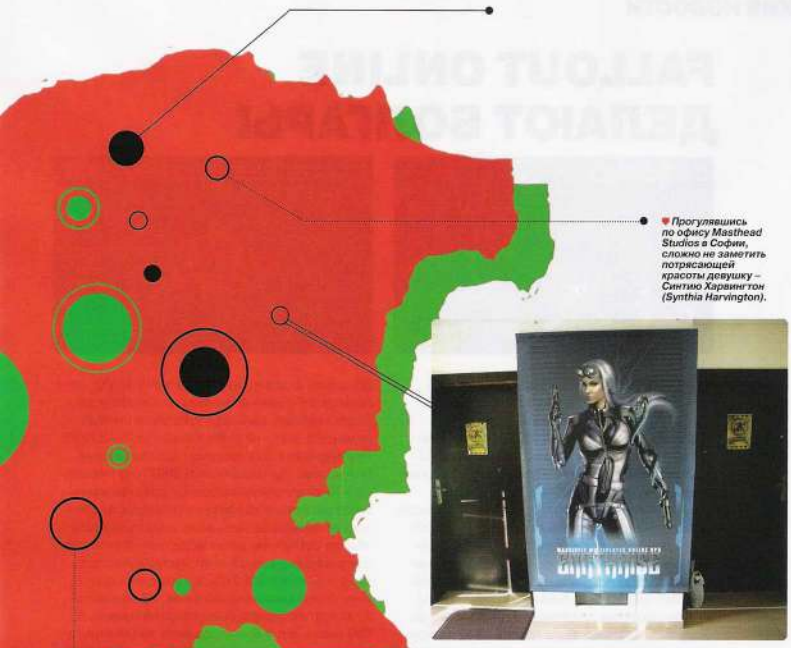
? Как считаете, в будущем почти все игроки перейдут в миры ММО? К чему нас приведут нынешние тенденции?

Я не думаю, что все люди будут жить в мирах ММО, потому что всегда существуют игроки, которые ищут что-то другое, или онлайновые миры им не интересны. Но я уверен в том, что в ближайшие несколько лет сотни миллионов людей со всего земного шара будут жить в некоем виртуальном мире, который вскоре станет главной формой развлечения, как, скажем, телевидение сейчас (что-то подобное уже происходит в социальных сетях вроде «В контакте». – Прим. ред.).
Что касается игровой индустрии, то я не вижу здесь большого количества новых веяний или трендов, но думаю, что в ближайшие 5–7 лет мы увидим новое поколение игровых консолей с совершенно иными способами управления. Я имею в виду, скажем, Natal от Microsoft и создаваемые сейчас экраны с трехмерной картинкой. Они будут очень популярны у игроков. Разрабатывать крупные ААА-проекты со временем станет еще сложнее и дороже, в итоге пропасть между дорогостоящими блокбастерами и независимыми играми только увеличится. Меж тем создавать инди-игры станет со временем даже проще.

? Расскажите о своих планах на ближайшее время – что следует нам ждать от Masthead Studios?

В планах у нас завершение работ над Earthrise. Помимо этого мы продолжаем кропотливо работать над Project V13. В чуть более отдаленной перспективе думаем насчет дополнений для Earthrise и о совершенно новом проекте.

Примеры дизайна локаций из Earthrise. Очень сочная палитра и потрясающая детализация. Признаться честно, мы очень ждем скриншоты из Project V13 от этих же самых разработчиков.



Прогулявшись по офису Masthead Studios в Софии, сложно не заметить потрясающей красоты девушку – Синтию Харвингтон (Synthia Harvington).

Огромное спасибо за беседу, Атанас. Мы верим в вас и ваши проекты. С нетерпением ждем подробностей.

Я уверен, это далеко не последняя наша встреча с Masthead Studios. Разработчики с удовольствием рассказывают о своей работе, но мы отлично понимаем, что на некоторые вопросы они еще не могут дать ответы. В ближайшие годполтора пелена секретности с разработки Project V13 спадет и у нас появится повод навестить дружелюбных болгар еще раз. Напомним, что разработка этой Fallout MMO началась в ноябре 2007 года, а в ключевых людях команды числятся Джейсон Андерсон (Jason Anderson) и Кристофер Тейлор (Chris Taylor), некогда работавшие над оригинальной Fallout. Весной 2009 года в официальном пресс-релизе было объявлено, что помогать в создании грандиозной онлайн-игры будет болгарская Masthead Studios, которая предоставит для проекта все свои ресурсы, технологии и инструментарий. С тех пор мы об игре так ничего толком и не узнали.

А пока наше ожидание готовится скрасить Earthrise, релиз которой состоится уже совсем скоро. У этой игры нет столь маститого предка, но зато в ней есть свой собственный апокалипсис. Сможем ли мы поверить в ее вселенную так же сильно, как когда-то в мир постъядерной пустоши, узнаем очень скоро. ■

Концепт-арт монстров. Все они уже готовы встретить игрока в мире Earthrise.

Автор:
Иван Гусев

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НОВОСТИ

EDITORIAL

Посмотрел бету Star Trek Online. Сейчас игра очень сырая и нестабильная, к тому же сражения на планетах получились куда скучнее, чем бои в космосе. В целом возникло впечатление, что проект рассчитан исключительно на поклонников «Звездного пути». Но, признайтесь, кто из вас свободно говорит по-клингонски (кстати, научиться можно тут: www.kli.org) и знает, когда родился Леонард Нимой (Leonard Nimoy)? То-то и оно: фанатов «звездного» сериала в нашей стране немного. И локализации Star Trek Online пока не предвидится... Впрочем, если проект «встанет на ноги», мы о нем еще обязательно напишем.

Денис Кублицкий,
редактор рубрики

БЕТА-ТЕСТ

LORD OF ULTIMA

Electronic Arts анонсировала новую онлайновую игру в знаменитой фэнтези-вселенной Ultima. Однако не спеши радоваться: Lord Of Ultima – совсем не то, что просили фэны серии. Прежде всего, это не ролевая игра, а градостроительная стратегия. К тому же браузерка. Бесплатная. В духе The Settlers. Лорд Бритиш, он же Ричард Гэрриот (Richard Garriott), никаким боком не причастен к проекту. Есть от чего хвататься за голову и кричать «Караул!».
Однако давайте не спешить с выводами. Игру разрабатывает немецкая студия EA Phenomic, известная по BattleForge и серии SpellForce. Ребята толковые, возможно, у них получится нечто интересное. Хочешь проверить – участвуй в закрытом бета-тесте. Запись добровольцев ведется на официальном сайте: www.lordofultima.com. ■

FALLOUT ONLINE ДЕЛАЮТ БОЛГАРЫ

Компания Interplay объявила, что разработка Project V13 (под этим кодовым названием скрывается онлайновая RPG во вселенной Fallout) идет полным ходом. Публичное бета-тестирование игры намечено на 2012, в том же году планируется и релиз.
На днях Interplay подписала договор с болгарской Masthead Studios. Компания, основанная в 2005 году, до недавнего времени занималась созданием Earthrise, фантастической MMO в постапокалиптическом сеттинге. Год назад руководство Interplay предложило славянам поработать над онлайн-проектом во вселенной Fallout, и те с радостью согласились. Было подписано предварительное соглашение, а сейчас ему на смену пришел полноценный контракт. Masthead Studios обязалась за два года изготовить Project V13, используя собственные технологии. Скептики злорадно хмыкают, намекая, что Earthrise никогда не увидеть свет – на ее базе возведут Project V13. Партнерство с болгарскими разработчиками, безусловно, вынужденное. В 2007 году Interplay за 5.75 миллиона долларов продала компании Bethesda Softworks права на культовую вселенную, оставив себе лишь возможность выпустить «Fallout Online». Но денег на разработку нет: последний финансовый отчет Interplay показал, что в 3 квартале 2009 убытки компании составили более миллиона долларов. На разработку за этот же период было потрачено меньше 200 тысяч. Вот и пришлось звать на помощь гастарбайтеров, пока Bethesda не отсудила права на Fallout Online. ■

ГЕЙМЕРЫ ПОШЛИ ПО «ЗВЕЗДНОМУ ПУТИ»

2 февраля состоялся релиз Star Trek Online, работа над которой началась еще в 2004 году. Студия Perpetual Entertainment не сдюжила проект и разорилась. Права на Star Trek Online и все наработки были выкуплены компанией Cryptic Studios (авторы City of Heroes и Champions Online), которая сумела доделать долгострой. И вот – премьера! 2 февраля в США некоторые магазины открылись в полночь, чтобы фэны «Звездного пути» купили игру.
К сожалению, выход онлайновой ролевки подобного масштаба редко проходит гладко. Оказалось, не все ошибки были исправлены в ходе январского открытого бета-тестирования (еще бы, разработчики получили около полумиллиона сообщений о багах!). К примеру, при выходе в космос аватара игрока должна меняться с гуманоида на звездолет. Это не всегда происходит, и в результате на орбите оказывается человеческая тушка.
Кроме того, сейчас интерес к Star Trek Online настолько велик, что серверы не справляются с нагрузкой. Cryptic Studios регулярно отключает игру для отладки, обещая скоро все настроить. Удастся ли – расскажем в ближайших номерах. ■

THE ELDER SCROLLS ONLINE ВЫЙДЕТ В 2011 ГОДУ?

Серия The Elder Scrolls перебирается в онлайн.

◀ Глава ZeniMax Online не сознается, над каким проектом работает.

Как мы уже не раз сообщали, компании Bethesda Softworks и Interplay воюют в суде за права на онлайновую игру во вселенной Fallout. Журналисты раздобыли стенограмму заседаний и выяснили любопытные подробности о секретном многопользовательском проекте, создаваемом ZeniMax Online Studios.

В 2007 году ZeniMax Media, родительская компания Bethesda Softworks, открыла новую студию – для разработки MMO-игр. Возглавил ZeniMax Online Мэтт Файрор (Matt Firor), сооснователь Mythic Entertainment и продюсер многопользовательской ролевки Dark Age of Camelot. Как стало известно в зале суда, компания уже четвертый год кряду трудится над неанонсированной MMORPG. Бюджет проекта составляет «десятки и десятки миллионов долларов», а над игрой работает около 100 человек. На вопрос судьи «Действие этой игры разворачивается во вселенной Fallout?» представитель Bethesda Softworks дал четкий ответ: «Нет». Он также дал понять, что по плану разработка загадочной игры должна быть завершена в четырехлетний срок. Это означает, что она увидит свет уже в будущем году!

Ряд интернет-изданий уже заявили: речь однозначно идет о The Elder Scrolls Online! Кое-кто, ссылаясь на «надежные источники», добавил, что проект собирались представить публике еще в 2009 году, но анонс был отложен по непонятным причинам. Однако в этом году нас обязательно официально познакомят с The Elder Scrolls Online. Что ж, будем только рады. ■

ВСТРЕЧАЙТЕ FIFA ONLINE. НАКОНЕЦ-ТО!

Графика, конечно, простовата...

В FIFA Online играют мышкой!

В 2006 году Electronic Arts подписала соглашение с южнокорейской компанией Neowiz о выпуске в Азии многопользовательской спортивной игры FIFA Online. В открытом бета-тесте симулятора на движке FIFA 07 в первый же день приняли участие 600 тысяч человек! «Электроники» заявили, что опробуют проект в Азии и потом решат, стоит ли его продвигать в США и Европе. Прошло всего ничего – каких-то три года, и EA наконец-то дозрела. FIFA Online идет на Запад! Тридцать лицензированных лиг, 500 клубов, 15 тысяч реальных футболистов. Игра будет бесплатной, а получать прибыль издатель намерен за счет микроплатежей.

Релиз англоязычной версии намечен на июнь. Вслед за ней, в течение двух лет, будут выходить локализации. Рассматривается в том числе и русский язык. Сейчас на сайте FIFA Online (fifa-online.easports.com) идет запись добровольцев в бета-тестеры (отберут 20 тысяч игроков). Предупреждаем, управление «заточено» под мышку: FIFA Online нацелена на любителей, а не на профи. ■

Слет джедаев намечен на будущую весну.

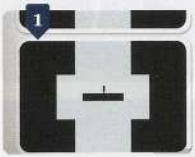
Глава EA Джон Риччитьелло (John Riccitiello), выступая перед акционерами, сообщил, что весной 2011 года компания выпустит крупный MMO-проект. Несложно догадаться, что речь идет о Star Wars: The Old Republic. Представитель BioWare подтвердил: хотя конкретная дата релиза не объявлена, студия планирует доделать свою первую MMORPG к весне будущего года. Конечно, многое еще может измениться, но, надеемся, BioWare и EA сдержат обещания. Кстати, по адресу www.swtor.com/tester продолжается набор бета-тестеров, а в этом номере ты найдешь наше превью The Old Republic. ■

Покойся с миром, Phantasy Star Universe.

31 марта будут отключены серверы многопользовательской ролевки Phantasy Star Universe, которая вышла осенью 2006 года. Популярность игры оказалась настолько высока, что оборудование не выдерживало, а соединение было крайне нестабильным. Издательству Sega даже пришлось отключить все серверы на несколько дней, чтобы разобраться с техническими проблемами. Увы, время успеха прошло. Сейчас игроков на серверах так мало, что обслуживать их не имеет смысла – слишком дорого, и проще закрыть проект. Естественно, фанаты завалили Sega гневными письмами, но что толку... ■

Автор:
Иван Гусев

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ



CONTINUITY

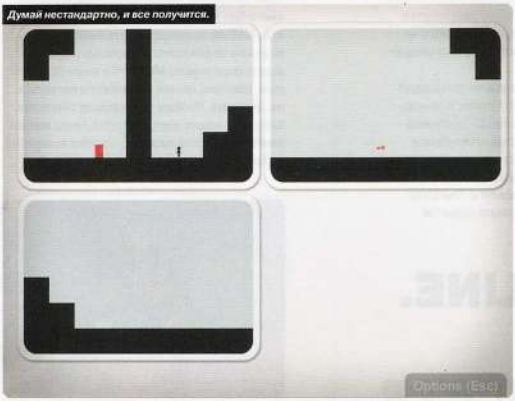
UPGRADE COMPLETE

SMALL WORLDS

LITTLE WHEEL

BUBBLE TANKS TOWER DEFENSE

САЙТ JAYISGAMES.COM, ПОСВЯЩЕННЫЙ ФЛЕШ-ИГРАМ И КАЗУАЛКАМ, ПОДВЕЛ ИТОГИ УШЕДШЕГО ГОДА. В ГОЛОСОВАНИИ ЗА ЛУЧШИЙ ПРОЕКТ 2009-ГО ПРИНЯЛИ УЧАСТИЕ БОЛЬШЕ 40 ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ. СО МНОГИМИ ИЗ ПОБЕДИТЕЛЕЙ В 13 НОМИНАЦИЯХ ВЫ УЖЕ ЗНАКОМЫ. МЫ ПИСАЛИ О THIS IS THE ONLY LEVEL, CANABALT, ALICE IS DEAD: EPISODE ONE И MIRROR'S EDGE 2D. С ДРУГИМИ «ЧЕМПИОНАМИ» ЗНАКОМИМ ПРЯМО СЕЙЧАС.



CONTINUITY

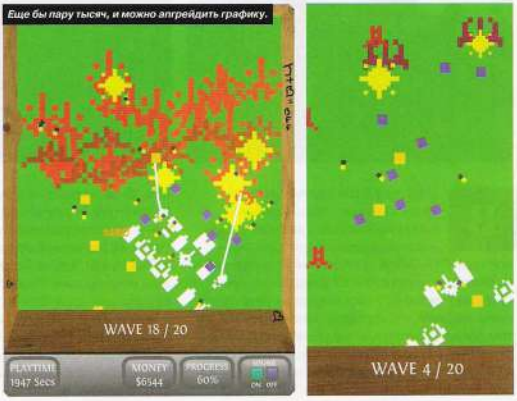
- **АДРЕС:** www.continuitygame.com
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 943 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Посетители jayisgames.com признали Continuity лучшей головоломкой 2009 года, по достоинству оценив оригинальную идею. На каждом уровне есть схематичный человечек, один или несколько ключей и дверь, которую нужно отворить. Изюминка проекта: действие Continuity разворачивается сразу на нескольких экранах. Скажем, человечек находится на первом из них, дверь на втором, а ключ – на третьем. Экраны при помощи клавиш клавиатуры можно передвигать вверх, вниз и в сторону, как в «пятнашках». Выстроив их нужным образом, сумеешь перебраться с одного экрана на другой, и, в конце концов, добрести до заветной двери с ключом в руках. Всего в Continuity больше 30 уровней, и чем дальше ты пройдешь, тем сложнее становятся задания. Немного подкачало управление (после прыжка человечек проскальзывает по земле дальше, чем следовало), но для игры-головоломки это не критичный недостаток. ■

UPGRADE COMPLETE

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/3855/upgrade-complete
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 2345 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Победитель в номинации «шутер» на поверку оказался вовсе не шутером. Даже экшн-игрой Upgrade Complete можно назвать с большой натяжкой. Это прикол, развлечение в чистом виде. Авторы игры взяли и посмеялись над всеми проектами, в которых без прокачки никуда. А заодно – над извечным стремлением человека к совершенству, которого, как известно, все равно не достичь. В Upgrade Complete можно улучшать абсолютно все. Даже меню игры придется покупать. И систему достижений, и фоновую музыку (а потом кнопку, чтобы назойливые звуки отключить). Не нравится графика – что ж, купи себе другую, с моделькими посимпатичнее и спецэффектами получше. Деньги зарабатываются на поле боя – твой звездолет, увешанный пушками, отбивает нашествие инопланетян, перемалывая одну волну за другой. Геймплей более чем примитивен: бездумно пали и перемещайся с одного края экрана на другой. Впрочем, в Upgrade Complete главное – апгрейд! ■



SMALL WORLDS

- **АДРЕС:** jayisgames.com/cgdc6/?gameID=9
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** средняя
- **РАЗМЕР:** 2192 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Small Worlds победила в номинации «Интерактивное искусство». Есть у нее и другие награды на конкурсах флеш-дизайнеров. Игра Дэвида Шюта (David Shute) выглядит очень просто, можно даже сказать, примитивно, но не бойтесь. Через три минуты после знакомства с Small Worlds понимаешь, что так и должно быть. Очень трудно рассказать, о чем эта игра. Она... об исследовании окружающих миров. Безмолвный главный герой не спешит поделиться своей историей. Кто он такой? Безумец? Последний человек на Земле? Инопланетянин? Непонятно. Мы просто очнулись в каком-то странном месте. А потом шли-шли, карабкались-карабкались и очутились в другом странном месте. Выбрались из пещеры на поверхность, а там идет снежок и играет красивая музыка...
В общем, чтобы оценить Small Worlds, ее нужно попробовать. Лабиринты, придуманные Дэвидом, интересно исследовать, и каждый новый мир занятнее предыдущего. ■

Красненькая «палочка» – главный герой игры.

Студии «Пиксар» нужно экранизировать Little Wheel.

LITTLE WHEEL

- **АДРЕС:** jayisgames.com/games/little-wheel
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** низкая
- **РАЗМЕР:** 6178 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Little Wheel – очень красивая и очень печальная адвенчура. Ребятам из студии One Click Dog нужно мелодрамы снимать, а не игры делать. Впрочем, нет, пусть лучше делают, раз у них так хорошо получается. Парни создали лучший флеш-квест 2009 года! Жила-была цивилизация роботов, и все у них было распрекрасно, пока не сломался главный генератор и железяки не остались без электричества. Нет энергии – нет жизни. Спустя много лет разряд молнии активировал одного маленького робота, и теперь он должен возобновить жизнь в своем мире.
Little Wheel – не только замечательный квест, это еще и самая стильная игра прошлого года. Графика безупречна; джазовая музыка, использованная в качестве музыкального оформления, идеально вписывается в антураж мертвого города роботов. Головоломки достаточно просты и логичны – как и должно быть в мире машин. Единственный недостаток Little Wheel – уж больно она коротка. Ждем сиквел! ■

BUBBLE TANKS TOWER DEFENSE

- **АДРЕС:** armorgames.com/play/4962/bubble-tanks-tower-defense
- **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:** высокая
- **РАЗМЕР:** 2127 KB
- **ОЦЕНКА:** 5

Bubble Tanks Tower Defense не знает равных в номинации «Лучшая стратегия». И пусть игры о героических оборонных башнях, расправляющихся с несметными полчищами врагов, уже набили оскомину, здесь случай особый. Bubble Tanks Tower Defense мило выглядит, легка в освоении и аддиктивна, как семечки бабы Клаши. От нее невозможно оторваться! Запустив эту игру студии Hero Interactive, ты забудешь обо всем на свете и будешь ставить башни, улучшать их и отбивать атаки. За умерщвленных врагов дают деньги, которые пускаются на дальнейшие усовершенствования линии обороны. Особенность Bubble Tanks Tower Defense – башни можно возводить где угодно, а не только в специально отведенных местах. И это здорово: поднабравшись опыта, ты будешь строить настоящие лабиринты смерти, пройти сквозь которые не сумеет ни одна чертяка. А если все же сумеет, придется переигрывать уровень. Таковы уж у Tower Defense правила. ■

Автор:
Денис Кублицкий

На главной площади Альтдорфа можно увидеть суд над преступником и его казнь.

В одном из последних обновлений разработчики добавили в WAR сводку игровых событий. Одобряем.

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ

О ВОЙНЕ И ВОИНАХ

СТАТУС
ВОИНСТВУЮЩИЙ ЖРЕЦ ДРАЭЛЕН, РАНГ 40

ДИСЛОКАЦИЯ
RANALD, ПРААГ

С ТЕХ ПОР КАК Я ПИСАЛ О WARHAMMER ONLINE, ПРОШЛО ПОЧТИ ПОЛГОДА: ПРЕДЫДУЩИЙ ВЫПУСК ДНЕВНИКОВ ОБ ИГРЕ ВОШЕЛ В ОКТЯБРЬСКИЙ НОМЕР. А ТУТ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПОВОД «НАРИСОВАЛСЯ» – РУССКОЙ ВЕРСИИ WAR ИСПОЛНИЛСЯ ГОД. НО КУДА ВАЖНЕЕ ТО, ЧТО В ОДНОМ ИЗ ОБНОВЛЕНИЙ MYTHIC ЗДОРОВО УЛУЧШИЛИ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ, СДЕЛАВ БИТВЫ 50 НА 50 ПЕРСОНАЖЕЙ БЕЗ ЛАГОВ РЕАЛЬНОСТЬЮ. ПРАВДА, В СЕРЕДИНЕ ЯНВАРЯ СИЛЫ ПОРЯДКА И РАЗРУШЕНИЯ СОБРАЛИ ПО 200 ИГРОКОВ С КАЖДОЙ СТОРОНЫ И ТАКИ «ЗАВАЛИЛИ» СЕРВЕР...

С самого запуска Warhammer Online лаги и тормоза (вкупе с недружелюбностью к игрокам-одиночкам) были главной проблемой проекта. Кто видел игру в первые несколько месяцев после старта, помнят бесконечные «падения» клиента из-за утечек памяти, лаги в массовых PvP-боях и «пошаговые» захваты замков в зонах открытого RvR (по этой причине сценарии тогда были популярнее). Впрочем, даже World of Warcraft на момент выхода обладал ворохом технических проблем, так что нынче процесс отладки многопользовательской игры после официального релиза – нечто само собой разумеющееся.

БЕЗ ТОРМОЗОВ

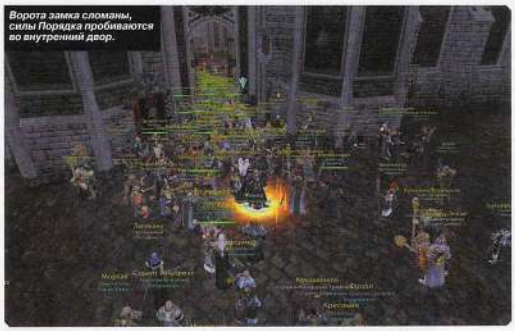
Выдавать приемлемую частоту кадров в массовых потасовках Warhammer Online научилась не сразу: техническое состояние игры с момента выхода улучшалось постоянно. Переломным моментом стал выход клиента для Mac OS – оптимизация, произведенная под «яблочную» платформу, сказалась и на PC-версии. Более того, графический движок WAR научился модным трюкам: хотя блумом (Bloom – эффект постобработки изображения, при котором

В бою за Город Неизбежности противоборствующие стороны часто сталкиваются на верхушке пирамиды. Она так и называется – Вершина.

Вид на Вершину от ее подножия.

ВОЕВОДА ДЛЯ ВСЕХ

Экипировка воеводы – практически лучшая броня в игре (формально, круче только королевская), а чтобы получить возможность надеть полный ее комплект, нужно прокачаться до 70 уровня известности. Более того, только вещи воеводы дают исключительный защитный эффект, необходимый для сражения с правителем противника и его охраной. С самого выхода игры броню воеводы можно было получить только в качестве награды за выполнение сложного открытого задания на втором этапе захвата вражеской столицы. То есть практически никогда. Затем появилась возможность приобрести отдельные части комплекта за медали и гербы, выпадающие с поверженных врагов в PvP-боях. И вот разработчики расщедрились: отныне за PvP-валюту можно купить практически любую вещь, добываемую в PvP. Правда, стоимость вещичек соответствующая – чтобы насобирать достаточное количество гербов вожака, необходимых для покупки воеводских вещей, понадобится не один месяц. Впрочем, Mythic подумывают над тем, чтобы разрешить обменивать более доступные медальки на редкие (сейчас можно только разбирать дорогую «валюту» на более дешевую). Но сделают ли?



Ворота замка сломаны, силы Порядка пробиваются во внутренний двор.

яркие участки делаются еще ярче) и HDR-рендерингом (High Dynamic Range – широкий динамический диапазон цветов) сейчас никого не удивишь, картинка стала гораздо сочнее. Главное – ничего не тормозит даже на максимальных настройках качества, которые в русской версии получили название «Вот это красота!». Но красота красотой, а текстуры более высокого разрешения в игру так и не добавили. Да еще и убрали важный элемент механики игры – захват фортов, прикрывающих подход к столицам. Причина все та же – улучшение производительности, ведь атака крепостей частенько заканчивалась «падением» локации. Бывало, сервер не выдерживал активных боевых действий по нескольку раз за вечер. Теперь же, чтобы дойти до столицы противника, нужно всего лишь захватить два направления, то есть обычно четыре зоны. И здесь тоже произошли изменения: с каждым нападением на столицу пострадавшая сторона получает преимущество, действующее в течение суток, или пока не будет захвачена альма-матер противника. Чем выше преимущество, тем проще захватить зону и не дать врагам сделать то же самое. Уменьшается количество очков, необходимых для «закрытия» направления, снижается время, в течение которого нужно удерживать замки и точки, чтобы установить контроль над зоной по системе превосходства. Хотя ребята из Mythic сделали эту систему, чтобы помочь тем мирам, где одна сторона превосходит другую, преимущество отлично работает и на серверах с примерно равным населением Порядка и Разрушения: им пользуется то одна, то другая сторона.

ПЫЛАЮТ ГОРОДА

Да и как не пользоваться: поскольку теперь столицы ничем не защищены, превосходящими силами захватить город противника стало гораздо проще. Раньше единственным «узким» местом в обороне были форты: поскольку в их атаке могло участвовать ограниченное число игроков, защитники имели шансы отбить атаку нападающих, даже если в целом последние обладали численным превосходством. Теперь полагаться приходится только на систему преимущества, но кому легче от того, что после двух захватов столицы в сутки от третьего разграбления защититься будет проще? Разве что атакующим: наведавшись в колыбель врага два раза, можно с чистой совестью идти спать. Механика битв за Альтдорф и Город Неизбежности также изменилась. Раньше на контроль над столицей влияли сделанные в ней открытые задания и победа в особых сценариях (аналог полей сражений из WoW), которые становились доступны во время атаки города. В итоге сценарии отменили вовсе, как вносящие случайный вклад в победу той или иной стороны (в зависимости от того, какие игроки попадали на поле битвы), а открытые задания в столицах здорово переработали. Если раньше нападающие должны были жечь, грабить, разорять город и в итоге убить толстого босса, задачей обороняющихся было строго обратное – разве что им тоже предстояло победить босса противоположной стороны. Теперь весь захват сто-

И сразу же начинают атаковать вторые ворота.

От «катка» противника убежать или спрятаться получается крайне редко. И сейчас нам не повезло...

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ

Полгода назад к Warhammer Online вышло крупное контентное дополнение, включающее Земли мертвых – пустыню с мумиями, гробницами и сокровищами. По всей локации расположены зоны для выполнения открытых заданий, а также гробницы, в которых игроков ожидают сильные боссы и ценная добыча. Предполагалось, что Земли мертвых станут еще одним полем для сражений игроков. Специально для этого дополнения Mythic сделали возможность вторгнуться в PvE-подземелье и попытаться убить противника, сражающегося с монстрами. Еще одной забавой стало уничтожение вражеского дирижабля (на них силы Порядка и Разрушения прибывают в мертвые пески). И действительно: после установки дополнения битвы в Землях мертвых практически не стихали: одни игроки пытались одолеть PvE-контент, другие охотились на незадачливых пэвэешников. Но вот все боссы в песках повержены, шмотки собраны, и теперь в Землях мертвых можно встретить лишь одинокие группы игроков, охотящихся за сокровищами. А масштабные сражения вернулись туда, где все и начиналось – в зоны открытого RvR, разделяющие Альтдорф и Город Неизбежности.

лицы свелся к беготне между тремя точками, которые нужно контролировать для получения победных очков. Их дают не только за контроль точек, но и за убийство персонажей противника. Не изменилось только деление на зеркала: в каждую зону-копию столицы может попасть до 48 игроков с каждой стороны. А из-за изменения механики захвата получается, что от превосходящих сил врага столицу лучше вообще не защищать, ведь в пустом зеркале очки даются только за удержание точек и поэтому набираются они медленнее, чем там, где можно убивать противника. В общем, механика захвата столиц была и остается слишком неоднозначной, и стремление Mythic сделать бои за город более ориентированными на PvP (отсюда и борьба за точки вместо обязательного убийства PvE-босса) не нашло отклика в сердцах игроков. Всем уже порядком надоело бесконечное перетягивание каната в борьбе за города, поэтому анонс изменений патча 1.3.4, который ориентировочно будет установлен на серверы в середине-конце февраля, игроков здорово обрадовал.

БОЛЬШЕ СЦЕНАРИЕВ

А собираются «мифики» сделать вот что: сразу после вторжения в столицу захваченные зоны будут откатываться до нейтрального состояния, что даст возможность перейти в наступление, пока враг терзает родную столицу. Обнулившаяся кампания откроет доступ и к сценариям, которые также ждут изменения: разработчики планируют улучшить их структуру, убрав непопулярные карты и, возможно, добавив новые или переработав старые. Кстати, среди многих подписчиков игры сценарии пользуются большей любовью, чем открытое RvR, поскольку в сценарном формате боя (12 на 12 человек) важнее мастерство каждого игрока, а не размер живого «катка», сминающего противника в RvR-зонах. Кроме того, в следующем обновлении будет добавлено новое оружие, которое можно заработать, только участвуя в сценариях и зарабатывая особую валюту. Разработчики специально решили ввести новый ресурс, чтобы все игроки (и новички, и ветераны) оказались в равных условиях и получили обновку примерно в одно время. Пока о характеристиках «пушек» ничего неизвестно, но можно предположить, что они будут достаточно хороши, чтобы соревноваться с оружием из Потерянной лощины или Бастиона ступеней (лучшее оружие на данный момент добывается в PvE-инстансах). В конце концов, разработчики MMO должны удовлетворять тягу игроков к новым плюшкам!

И пусть Mythic в очередной раз загоняет персонажей в тесный формат сценариев, не исправляет старые ошибки (к чести создателей игры, «жуков» все-таки стало гораздо меньше) и никак не может придумать интересную механику захвата столиц, Warhammer Online остается одной из лучших MMORPG, предлагающих массовые бои между игроками. Впрочем, как совершенно справедливо заметил коллега Торик в авторской колонке, потенциальная аудитория игры слишком избалована простотой World of Warcraft, потому и большого притока новых игроков в WAR не предвидится. Изменит ли ситуацию другой проект, например, The Old Republic? Через год посмотрим. А к теме Warhammer Online, наверное, вернемся через несколько месяцев. ■

Удар в спину осаждающим замок – тактика немудреная, но эффективная. Расчет идет на то, что увлеченный сломом двери противник не успеет развернуться.

Силы атакующих разбиты, и замок снова в безопасности.

Защита точки от врага. Да, мы устояли.

При атаке замка крайне важно перекрыть задние калитки, через которые защитники могут проникнуть в крепость в обход атакующих, обычно собирающихся у ворот твердыни.

Получить известность за захват точки – святое дело. Кстати, даже при таком скоплении народу игра уже не тормозит.

Автор:
Святослав Торик

Это место не зря называется Бастион – сразу за импровизированными воротами начинаются Чумные земли.

WORLD OF WARCRAFT

БОЕВОЕ ПРОШЛОЕ: ЧАСТЬ XI

СЛЫШИШЬ ЭТОТ СТРАННЫЙ ЗВУК, СЛОВНО В ОГРОМНОМ ЗАЛЕ ГРЕМЯТ КАСТРЮЛЯМИ? ЭТО АРТАС ПРЕДЧУВСТВУЕТ ФИНАЛЬНУЮ РАЗБОРКУ. НО ОНА БУДЕТ ПОТОМ. А СЕЙЧАС МЫ ПРОЙДЕМ ПО МЕСТАМ ЕГО БОЕВОЙ СЛАВЫ: ВДОЛЬ ГОРОДОВ АНДОРАЛ (ANDORHAL) И ХАРТГЛЕН (HEARTHGLEN) ПО БЫВШИМ ПАШНЯМ И ЛЕСАМ, НЫНЕ ИЗВЕСТНЫМ КАК ЗАПАДНЫЕ ЧУМНЫЕ ЗЕМЛИ (WESTERN PLAGUELANDS), ЗАТЕМ ПЕРЕСЕЧЕМ РЕКУ И ЗАГЛЯНЕМ В ДЛАНЬ ТИРА (TYR'S HAND) И СТРАТХОЛЬМ (STRATHOLME), НЕ ЗАБЫВ И О ДРУГИХ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТЯХ ВОСТОЧНЫХ ЧУМНЫХ ЗЕМЕЛЬ (EASTERN PLAGUELANDS).

Будешь в этих местах – склони голову перед мемориалом Утера Светоносного. Он был правильным парнем.

СТАТУС
TORICK, РАЗБОЙНИК 80 УРОВНЯ

ДИСЛОКАЦИЯ
EU-DEATHWING, ВОСТОЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

ДВЕ ТВЕРДЫНИ

Местность, которую мы сейчас знаем как Западные Чумные земли, когда-то была натуральной житницей всего королевства Лордерон (Lordaeron). Чернозем тут настолько богат, что фермерам Тирисфальской долины (Tirisfal Glades) можно было только позавидовать. В итоге сельское хозяйство оказалось градообразующим сектором: фактически, весь Андорал работал на сортировку, хранение и экспорт зерна. Несложно заметить, что силосные башни занимают приличную часть территории города. Контролировался процесс из другого государственного образования. Столицей региона и по совместительству главным укреплением был город Хартглен, что на севере. Интересно, что в свое время от Плети его защитил сам Артас, уничтожив зараженное зерно на подходе к городским стенам. Когда же принц стал рыцарем смерти и возглавил Плеть, он не смог разгромить хорошо укрепленный Хартглен

Колосится в поле рожь, на кого же ты похож?

В Хартглене усердно тренируются будущие борцы с нежитью… и прочими живыми существами.

именно по этой причине: в городе не осталось ни последователей Культа Проклятых, ни умертвий, которые могли бы открыть для него ворота.

Когда королевство Лордерон пало, Алый орден попытался отбить у Плети хоть какую-то территорию, но ему удалось лишь взять Хартглен. Многочисленные холмы, дозорная башня, баррикады и патрули защищают подступы от нежданных гостей. Отдельные отряды Ордена даже пробираются к пашням и сражаются там с мертвецами – но, увы, безрезультатно. Поэтому на четырех крупных полях до сих пор можно наткнуться на огромные котлы с каким-то очень неприятным варевом. Это и есть та самая чума, из-за которой загибаются местная флора и фауна.

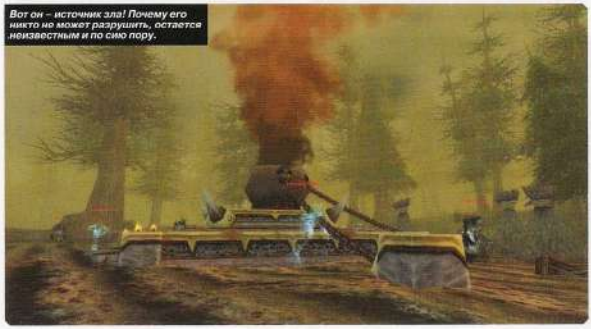
УДАРЫ ПЛЕТИ

Андорал же был полностью захвачен Плетью. Первый удар он сдержал – опять же, благодаря Артасу, который лично завалил Кел'Тузада. Но кто город спасает, тот его и танцует – второй штурм Плети во главе с наследным принцем прошел гораздо успешнее. Теперь здесь бродят скелеты, поганища и вурдалаки, а на площади у фонтана сурово парит лич Араж Призыватель, окруженный многочисленными телохранителями.

Единственное живое существо во всем городе – Хроми, которая вовсе не гном, а бронзовый дракон Хронорму. Она сидит в гостинице на втором этаже, при этом одновременно находясь как в прошлом (в Стратхольме из Пещер Времени), так и в некотором смысле в будущем (в Храме драконьего покоя). В Андорале Хроми выдает длинную цепочку заданий, которые ведут к единственному во всей игре рейдовому заданию, выполняемому не в подземелье, а на поверхности.

К югу от Андорала, фактически у подножия Альтеракских гор (Alterac Mountains) расположен Холм Скорби (Sorrow Hill), на котором раскинулось большое кладбище. Именно сюда люди со всей округи свозили отошедших в мир иной. Во время Третьей войны, когда стало ясно, что мертвые могут быть опаснее живых, пришлось в спешном порядке открывать крематорий. А перед тем, как окончательно покинуть Андорал, местные возвели Гробницу Утера (Uther's Tomb), где похоронили знаменитого паладина. Его, если ты не забыл, коварно победил Артас в обличье рыцаря смерти. Существует неофициальная версия, что свое нынешнее название кладбище получило как раз в честь этого печального события.

На юго-востоке региона, на острове посреди озера Дарроумэр (Darrowmere Lake) расположена крепость Каэр Дарроу (Caer Darrow). В древние времена здесь стоял рунный камень, оставленный высокородными эльфами в качестве пограничного столба. Наследники империи Аратор выстроили вокруг него защитные сооружения, которые со временем превратились в целую крепость. Однако во Второй войне Каэр Дарроу была разрушена, а камень похищен Гул'даном для стройки века – Алтаря Штормов (Altar of Storms), на котором неразумных огров превращали в могучих магов. После войны все постройки были восстановлены не без помощи Баровых, самой


Вот он – источник зла! Почему его никто не может разрушить, остается неизвестным и по сию пору.

Кто-то очень трогательно позаботился о памяти жителей Каэр Дарроу.

ВУЗ ДЛЯ ЮНЫХ НЕКРОМАНТОВ

Когда-то у Алексея Барова было все: он владел крепостью Каэр Дарроу, Бриллем (Brill), Южнобережьем (Southshore) и Мельницей Таррен (Tarren Mill). Он был богат как Крез, у него была красавица жена, прелестная дочь и два сына. Но для полноты ощущений ему не хватало одного – бессмертия. Когда к нему пришел Кел'Тузад и предложил вечную жизнь в обмен на аренду его помещений, Баров не колебался ни секунды. Так появился Некроситет (Scholomance), где юные адепты Культа Проклятых, соблазненные все тем же бессмертием, учились некромантии и готовились разнести Чуму по всему Лордерону. Сейчас Некроситет заполнен ужасными умертвиями, нерубианцами, оставшимися адептами и их учителями, включая темного магистра Гандлинга – с него, помнится, падал один из самых мощных эпических посохов в старом WoW. А самым сложным боссом считается сам Алексей Баров – и, судя по тому, что убивали его не одну тысячу раз, бессмертным он так и не стал.

▶ *В эту ничем не примечательную пещеру как на работу ходили почти все алхимики, выбивали рецепт на «Сильное зелье защиты от сил природы», очень важное для AQ40 и Накса.*

СОЖГИТЕ ЗДЕСЬ ВСЕ

Стратхольм стал в свое время поворотной точкой в судьбе Артаса. Узнав, что там скрывается демон Мал'ганис, он решил сжечь город и «очистить» население, перебив всех жителей. Джайна Праудмур категорически не согласилась с таким подходом и увела часть людей. Артас разрушил город и передал его в руки Кел'Тузада, который сделал Стратхольм столицей нежити в этом регионе.

Напоследок – курьез. С местных горгулий падает плащ, в обсуждении которого на сайте Thottbot один из участников заявил: «It's white and looks longer than your average cloak or cape» («Он белый и выглядит длиннее, чем обычный плащ или накидка»). Фраза тут же была подхвачена, перенесена на официальный форум, и, как результат – в патче 2.4.3 у плаща появилось официальное описание: «It's white and looks longer than your average cloak or cape».

богатой семьи Лордерона. Впоследствии они заключили сделку с Кел'Тузадом, и подземелья некогда великой крепости превратились в вуз для начинающих некромантов. Поднятая ими нежить помогла Плети растоптать Каэр Дарроу раз и навсегда. Вернемся на главную дорогу. К северу от острова Дарроу озеро переходит в реку, правый берег которой считается границей между Западными и Восточными Чумными землями. Пройдем по единственному мосту через нее и...

♥ *После того как Тириона Фордринга обвинили в пособничестве оркам и выгнали из Стратхольма, он поселился неподалеку. Позже ты увидишь его в Нордсколе.*

ПОСЛЕДНИЙ ОПЛОТ

...окажемся на дороге, уходящей куда-то в туман. Чума здесь рассвирепела не на шутку. В Восточных Чумных землях можно встретить гигантских летучих мышей, огромных гусениц и прочих неприятных тварей. Леса превратились в могильники, земля покрылась язвами, а в озерах завелись крайне враждебные существа. Проскакав немного вперед, справа обнаружим крипту – небольшое кладбище со склепом. Здесь «живут» умертвия, ведомые Зельдарром Изгоем – огромным свирепым троллем. Пытливый игрок рано или поздно заглянет сюда в рамках парочки заданий, но мы поедем дальше. Вот из-за холма показалась деревушка Дэрроушир (Darrowshire). Когда-то здесь прошла битва с нежитью, но если ты не делал длинную цепочку заданий, которая стартует с квеста «Малышка Памела» или «Сестренка Памела», то вряд ли тебе довелось принять в ней участие. В любом случае, никогда не поздно приступить – загляни в домик на краю деревушки, там ты найдешь маленькую девочку Памелу Редпат. Вот с нее-то все и начнется...

Но вернемся к нашим землям, восточным и чумным. Думаю, ты уже догадываешься, что раньше здесь были взаправдашние райские кущи: кисельные реки, молочные берега, все дела. Столицей региона был Стратхольм, ему подчинялись три поселения поменьше: Дланъ Тира, Перекресток Коррина (Corrin's Crossing) и Дэрроушир. Потом сюда пришел Артас с Плетью, и ситуация резко поменялась. Стратхольм стал резиденцией Плети. Дланъ Тира захвачена Алыми крестоносцами, которые вынуждены отбиваться от нежити, облюбовавшей Перекресток Коррина, а про Дэрроушир я уже писал – от всего населения остался лишь призрак маленькой девочки.

РЫЦАРИ ЧУМНЫХ ЗЕМЕЛЬ

За Дланью Тира располагается Анклав Алого ордена. Эта небольшая зона, включающая в себя деревни Новый Авалон (New Avalon) и Тихоземье (Havenshire), появилась с выходом Wrath of the Lich King. Она предназначена для тренировки рыцарей смерти. Начинают они в некрополисе под названием Акерус (вообще, Acherus – это производное от Acheron; Ахероном называлась в древнегреческой мифологии река, разделяющая мир живых и царство Аида), и в процессе освоения стартового контента сознательно уничтожают весь Анклав. Кстати, именно так многие впервые увидели знаменитую систему фазового изменения локации.

Отдельно следует отметить Часовню последней надежды (Light's Hope Chapel) – это главная база рыцарей Серебряного Рассвета. Давным-давно здесь собирались рейды Орды и Альянса, но не для столкновений друг с другом (хотя тоже всякое бывало), а для похода на Наксрамас (Naxxramas). Да-да, если ты подзабыл, этот некрополис некогда висел над Чумными землями, а его контент был предназначен для рейда из сорока игроков 60-го уровня. Вот теперь и представь, как выглядела сотня гуманоидов, слетающихся со всего Азерота, на фоне маленькой часовни.

На севере Чумных земель обитают тролли, пришедшие из Зуль'Амана (Zul'Aman), а чуть в стороне от главной дороги отходит тропинка к порталу в Призрачные земли (Ghostlands). Возле портала в свое время прогуливался высший эльф Адон, намекая на то, что в дополнении (The Burning Crusade) портал будет открыт. Так и произошло, а о прочих событиях в Призрачных землях – читай в следующем выпуске. ■

Автор:
Денис Кублицкий

Это единственная ММО на моей памяти, где есть слоны в качестве ездовых животных. Ну, если не считать мамонтов в WoW, конечно.

SILKROAD ONLINE

КОНСТАНТИНОПОЛЬ – ЧАНЪАНЬ

УСЕРДИЕ, С КОТОРЫМ ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ КОМПАНИИ ПРОДОЛЖАЮТ ИЗДАВАТЬ ОНЛАЙН-ИГРЫ ВТОРОЙ СВЕЖЕСТИ, ДОСТОЙНО ВОСХИЩЕНИЯ. КОГДА, КАЗАЛОСЬ БЫ, ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ КОРЕЙСКИЕ И КИТАЙСКИЕ ПРОЕКТЫ УЖЕ ВЫПУЩЕНЫ, СКУПЫЕ СТРОКИ ПРЕСС-РЕЛИЗОВ УМУДРЯЮТСЯ УДИВИТЬ ДАЖЕ НАС. НА СЕЙ РАЗ ЛОКАЛИЗАЦИЕЙ ОБЗАВЕЛАСЬ SILKROAD ONLINE – НЕ ПОСЛЕДНЯЯ ПО УВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ БЕСПЛАТНАЯ ОНЛАЙН-RPG ПО СОСТОЯНИЮ НА... 2006 ГОД. НО ПОШЛО ЛИ ПРОШЕДШЕЕ ВРЕМЯ ИГРЕ НА ПОЛЬЗУ И ДОРОСЛА ЛИ ОНА ДО УРОВНЯ СОВРЕМЕННЫХ ММО?

- **РУССКИЙ САЙТ ИГРЫ:** www.silkroad.ru
- **ДАТА ВЫХОДА:** 26 января 2010 года
- **РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ:** 752Mb

В нашей рецензии в июне 2006 года (30 номер журнала «РС ИГРЫ») мы поставили игре 7.5 баллов, похвалив ее за хорошую графику, низкие системные требования и отсутствие абонентской платы. С системными требованиями и графикой все ясно: с момента выхода Silkroad Online на Западе прошло 4 года, а корейский релиз состоялся и того раньше, так что интерфейс не дружит с большими разрешениями монитора и красотой игра не блещет, но шустро бегает даже на слабых по нынешним меркам компьютерах. Насчет оплаты стоит сказать отдельно: хотя SO является условно-бесплатной и в нее можно играть, не тратя ни копейки, платные пользователи получают значительное преимущество. За реальные деньги тут продаются различные улучшения и усиления, а также свитки опыта и эликсиры, позволяющие развить персонажа куда быстрее. Типичная формула «время = деньги» в действии. А качаться придется долго, ведь Silkroad Online – ярчайший представитель корейской школы ММО.

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

Хотя в игре есть определенное количество заданий из разряда «убей столько-то монстров» или «собери столько-то предметов с убитых врагов», большую часть наград и опыта герой получает за истребление всяческой живности. Создав персонаж одной из двух доступных рас – монголоидной или европеоидной (благодаря восточному происхождению проекта внешне они отличаются несильно, но обладают некоторыми уникальными способностями каждая), – игроку придется кромсать, расстреливать и поливать огнем представителей богатой фауны, зарабатывая драгоценный опыт. С развитием персонаж получает очки умений, которые можно потратить на изучение разнообразных способностей. В игре нет жестко фиксированных архетипов с заранее предопределенным списком умений, но распыляться на изучение различных навыков не стоит. Решил стать магом – прокачивай боевое колдовство, предпочел податься в воины – развивай навыки владения мечом

ВЕЛИКИЙ ШЕЛКОВЫЙ ПУТЬ

Нынешнее название было введено в XIX веке немецким географом Фердинандом фон Рихтгофеном (Ferdinand von Richthofen), но началась история всемирно известного торгового пути еще при Александре Македонском. В 329 г. до н.э. он основал в Ферганской долине Александрию Далекую – впоследствии этот город окажется одной из ключевых точек Шелкового пути. После смерти Александра в 323 г. до н.э. один из его генералов – Птолемей – стал сатрапом (наместником) Египта. Птолемейская династия активно развивала торговлю с Месопотамией, Индией и Восточной Африкой. Во время правления династии состоялись первые контакты между Западом и Китаем – вероятно, около 200 г. до н.э. Во II веке до н.э. сановник Чжан Цянь, посетивший Среднюю Азию, посоветовал императору У-ди вывозить за границу шелк в обмен на породистых коней, в которых нуждалось китайское войско. Наконец, в 121 г. до н.э., первый караван с шелком отправился из Китая на запад, положив начало торговле, сыгравшей также большую роль в развитии культурных связей народов Средней Азии, Кавказа и Китая. Но это – уже совсем другая история.

Сейчас я ему покажу кузькину мать! В состоянии берсерка маг убивает монстров одним заклинанием.

и топором, предпочитаешь лечить и поддерживать других союзников – учись врачеванию. К чести Joymax, разработчика и мирового издателя Silkroad Online, в игре есть и нетипичные задумки: убив определенное число монстров, можно на время войти в состояние берсерка, значительно повысив наносимый героем урон. При этом меняется и его внешность: персонаж превращается в красного дьяволенка, значительно вырастая в размерах. А самой главной и неповторимой фишкой игры является система конфликта, называемая разработчиками триангулярной. Достигнув 20 уровня, персонаж может выбрать одну из трех профессий и вступить в противоборство с другими игроками.

КАРАВАНЫ МЕЧТЫ

Искателям приключений в Silkroad Online доступно три пути: стать купцом, охотником или разбойником. В любой момент профессию можно сменить и попытать счастья в другом деле, но бороздить просторы карты игрового мира, сражаться с монстрами и другими игроками придется в любом случае. Захотелось повторить путь китайских торговцев, везущих шелк и специи на продажу в Европу и Среднюю Азию? Пакуй тюки и будь готов встретить опасность лицом к лицу, ведь в любой момент на караван могут напасть игроки, избравшие путь разбойника. Однако не стоит падать духом: персонажи-охотники готовы оградить купцов от покушений грабителей, а затем выручить кругленькую сумму за головы негодяев. Главное-то не результат, а процесс, хотя недобросовестные игроки и пользуются «ботами» для ускорения прокачки.

В общем, взяв за основу историю Великого Шелкового пути, Silkroad Online предлагает повторить начинания живших в ту эпоху людей, сидя дома в удобном кресле (играть на табурете строго противопоказано – игровые сессии в MMORPG все еще очень длинные). По большому счету, других примечательных особенностей в игре нет: все тот же гринд и бои за крепости, которые на отечественных серверах еще не начались. Но и без дела разработчики не сидели: за годы, прошедшие с мировой премьеры игры, к ней вышло несколько крупных обновлений, называемых «Легендами», которые повысили максимально возможный уровень развития персонажей, добавили невиданные ранее предметы и монстров и ввели новые локации. Так что нынче виртуальный Шелковый путь тянется от Чанъаня на востоке до Константинополя на западе.

Архитектура в Константинополе вполне европейская. Но почему-то кажется, что в реальной жизни подобные здания появились гораздо позже.

ТЕПЕРЬ И У НАС

Закончу рассказ тем же, с чего и начинал: с визитом в Россию Silkroad Online опоздала на несколько лет, ну так и Шелковый путь проходил далече от наших земель. Игра в России популярна, а причина, конечно, в том, что бум онлайн-игр у нас еще не закончился, что подтверждает и количество русских серверов игры – на момент написания статьи их уже три. Да и локализация не подвела – все простенько и доступно, хотя маленькие окошки интерфейса и доставляют неудобство: фразам на нашем родном языке определенно тесно там, где раньше жили только иероглифы и менее привередливые к пространству английские слова. Поэтому без вылезающего за рамки табличек текста и не слишком удобного форматирования не обошлось. Не впечатлили и шрифты, но кто обращает внимание на такие мелочи в игре, где можно грабить караваны? ■

Вертикальные палочки на картинке (если их вообще здесь видно) – не огрехи печати. Такой в игре дождь.

ДРУГИЕ МИРЫ

СО СВЯТОСЛАВОМ ТОРИКОМ

ОТ ПРОСТОГО К НЕСЛОЖНОМУ

Так получилось, что я наблюдаю за игровой индустрией уже пятнадцать лет. Поначалу, конечно, я многого не знал и делал выводы на основе недостаточной информации. Шло время, я пополнял копилку знаний, складывая кусочки мозаики воедино. А чтобы они не пропадали втуне – писал тематические колонки для разных изданий, так что теперь могу навскидку перечислить главные проекты Джона Ромеро (John Romero) или годы релиза каждой игры из сериала Command & Conquer. Но самое главное – знания не только копились, но и подвергались анализу: в том числе и те, что касались жанра Massively Multiplayer Online Game.

В прошлом номере мы подвели ММО-итоги за 2009 год. Как ты мог заметить, действительно важных событий в нашем секторе не было: ни анонса MMORPG по известной вселенной, ни амбициозных планов по борьбе с World of Warcraft – словно торговцы онлайновой зависимостью притихли, анализируя непростую обстановку на рынке. А знаешь, почему все сложилось именно так? Попробую рассказать с самого начала.

ЭВОЛЮЦИЯ

Итак, ММО-индустрия середины восьмидесятых годов прошлого века. Первыми на эволюционном графике отметились Multi-User Dungeons: онлайновые игры для множества участников, где и графики-то не было толком. Такие проекты создавались буквально на коленке (сравни с «гаражными» играми, которыми баловались корифеи игровой индустрии). Кстати, если инди-игры и сейчас являются вполне обычным явлением, то и MUD'ы не отстают. Функционал в них растет «вдоль» старших собратьев: недавно мой коллега с увлечением рассказывал про рейдовую активность в одной такой игре. Настоящий PvE-рейд! На десятки человек! И это в игре, которая отображает твой персонаж на черном фоне в виде символа типа *, соклановцев как ^, а огнедышащего дракона – в лучшем случае %!

Через некоторое время начали появляться MUD'ы с графической оболочкой (читай: клиентской частью), которые и стали первыми коммерческими ММО. До определенного времени такие проекты разрабатывались без особых амбиций – в основном по заказу крупных провайдеров вроде AOL. В 1996 году появился Meridian 59, разработку которого продюсировал лично легендарный Трип Хокинс (Trip Hawkins), глава компании 3DO. Не сказать, что проект провалился – просто не оправдал ожиданий. А вся слава первопроходца досталась вышедшей через год Ultima Online, которая и положила начало ММО-буму.

ВЗРЫВ

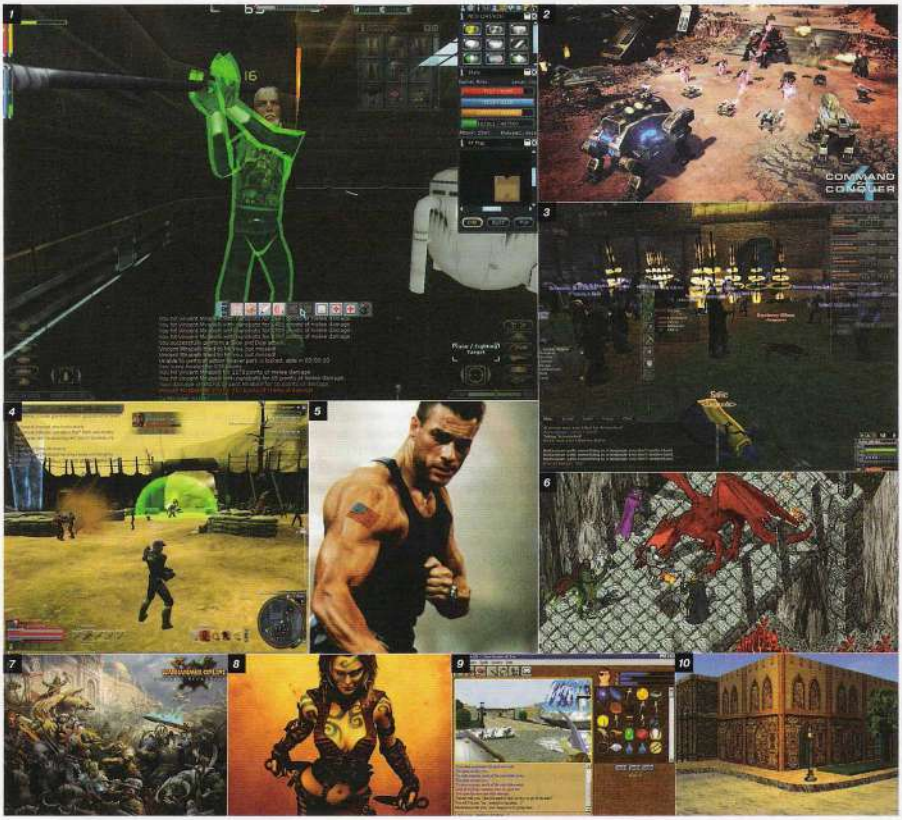
Начиная с конца девяностых, свою онлайновую игру не анонсировал только очень ленивый или принципиальный разработчик. Индустрия, которая стартовала как увлечение не для всех, вдруг стала центром внимания и нехилых инвестиций. Однако новички не представляли, с какого конца подходить к онлайновым ристалищам, так что деньги доверяли только опытные люди опытным же разработчикам. Были, конечно, энтузиасты с горящими глазами и лозунгом «сделаем свой фоллаут онлайн!», но ни один такой проект не добрался даже до стадии беты. После первой волны сомнительного качества поделок стало понятно, что разработка ММО – прерогатива профессионалов. Вторая волна окончательно разделила рынок на игры-ниши: тут у нас живет EverQuest 2, там пасутся фанаты World of Warcraft, здесь дрейфует в собственном вакууме EVE Online, а в этом лесу тусуются хоббиты и эльфы из The Lord of the Rings Online. И, как показала практика последних лет, вписаться в эту теплую компанию практически невозможно. Полные боли и страданий факты о Warhammer Online и Age of Conan я выдавал в прошлый раз, сейчас же хочу рассказать о причинах неудач опытных, казалось бы, разработчиков.

НЕДЕЛИМЫЙ ПИРОГ

Зачем вообще Funcom и Electronic Arts затеяли попытку влезть в невлезаемое? Ответ слишком очевиден: интернет-аудитория росла как на дрожжах, и даже если не удастся «откусить» от флагманов, можно подняться за счет интернет-новичков. У Funcom уже была отличная, но очень нишевая Anarchy Online, за пять июньских дней 2001-го собравшая 35.000 подписчиков. Mythic Entertainment тоже отличилась – Dark Age of Camelot за восемь месяцев записала в свой ак-

МОЙ ПЕРВЫЙ ВИРТУАЛЬНЫЙ ТРИП

В отличие от многих, свое падение в мир бессонницы и круглосуточного онлайна я начал не с MUD'ов и даже не с Ultima Online. В 1999-м году в дружественном журнале «Страна Игр» была опубликована заметка об игре The 4th Coming. Среди несомненных плюсов проекта главенствовала абсолютная бесплатность (не условная, а самая натуральная!), что, впрочем, не помешало разработчикам развесить кнопки «Donate» на каждой странице сайта. Разумеется, я не мог не клюнуть – и на довольно приличный срок погрузился в мир Алтеи. Управление было предельно примитивным: левый щелчок – перемещение, правый – атака. Врагами выступали крысы, волки, летучие мыши – стандартный суповой набор, в общем. С ростом уровней росла и персональная мощь персонажа. Больше в игре не было ничего: ни торговли с игроками, ни PvP, даже заданий толком не было. Но увлекало – просто жуть!



1 *Anarchy Online – очень нишевая игра, но недостаточно нишевая, чтобы разорить своих создателей.*

2 *Возможно, Command & Conquer 4 действительно станет последней оффлайновой игрой в серии, ведь ее планируют перевести в жанр социальных MMO!*

3 *Таким мог быть Warhammer Online, если бы лицензию Mythic выдали раньше.*

4 *Если у гейм-дизайнера нет желания, ничто не спасет хорошую игру. Даже если гейм-дизайнер – Ричард Гэрриот (Richard Garriot), а игра – Tabula Rasa.*

5 *Это он по жизни такой. А на самом деле – тролль-маг с очень крутым посохом.*

6 *Такое ощущение, будто за 15 лет с момента выхода Ultima Online ничего не изменилось: собираешь партию, идешь в пещеру, убиваешь дракона, делишь лут.*

7 *Warhammer Online знает, чем привлечь своих поклонников.*

8 *И Age of Conan – тоже.*

9 *Meridian 59 был первой трехмерной, но это ее не спасло.*

10 *Не помогло даже то, что разработчики переписали движок.*

тив 250.000 игроков – а это был, на минуточку, 2002-й год! Казалось бы, у обеих компаний на руках все козыри: хорошее финансирование, опыт разработки, радостные отчеты аналитиков о тенденциях рынка к расширению. Вот они-то их и подвели: несмотря на то, что с каждым годом интернет-аудитория действительно прирастала по экспоненте, рынок попрежнему был поделен на ниши – более того, он активно сопротивлялся новым участникам. Вспомни хотя бы печальную судьбу Hellgate: London и Tabula Rasa. Стоп! Но ведь рынок рос постоянно – и пресс-служба Blizzard, периодически рапортующая об очередном взятом миллионе подписчиков, прямые тому свидетели! А в растущем рынке не может не быть дырки, в которую можно влезть! Вот тутто мы и натыкаемся на главный подводный камень. Помнишь рекламу с Ван Даммом (Jean-Claude Van Damme) и Мистером Ти? Аудитория World of Warcraft, которая служила одним из главных флюгеров для MMO-аналитиков, менялась вместе с игрой. И количество WoW-аккаунтов росло за счет того, что игра потихонечку становилась казуальнее и позиционировалась с прицелом на более широкую аудиторию, чем прежде.

НЕ ВГЛУБЬ, А ВШИРЬ

Совершенно верно, я говорю об «оказуаливании» World of Warcraft. Из тех миллионов (не забудь вычесть азиатских геймеров), от которых хотели откусить EA и Funcom, реальными клиентами AoC и WHO могли стать едва ли 15 процентов игроков. Потому что остальные 85 – те, кто заходят в игру на пару часиков раз в два дня, чтобы побегать на полях сражений или прогуляться в «героик». Им неинтересна другая игра, в которой нужно проводить нудные комбо-удары или ходить в PvE ради PvP. Да и общая сырость каждого из проектов сыграла немалую роль. Еще один пикантный момент: азиатский рынок, наиболее приспособленный для хардкорных проектов, судя по всему, во внимание не принимался. Инвесторы и издатели, будем надеяться, сделали нужные выводы.

А теперь – домашнее задание. Какие именно выводы сделали инвесторы и издатели? На какую аудиторию ориентируются будущие крупные MMO? Доберет ли до миллиона в первый год Star Wars: The Old Republic? Появится ли в ближайшую пятилетку хоть одна англоязычная игра, в которой для прохождения самого сложного инстанса нужно будет собрать 40 человек?

Обо всем этом, если представится случай, мы еще поговорим. ■

ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

НОВИНКИ КОМПЬЮТЕРНОГО МИРА

МОНИТОР С ШИРОКИМ «ВЗГЛЯДОМ»

NEC покоряет новые вершины

Компания NEC славится высоким качеством своих мониторов, при этом стоимость обычно заставляет задуматься над целесообразностью приобретения. Каков ответ? Брать, конечно! Если финансы позволяют. NEC анонсировала новую линейку мониторов – MultiSync PA. Она пришла на смену MultiSync P90 и задержится надолго. Новинка – PA241W – обладает рядом отличительных особенностей, а именно впечатляющим цветовым охватом – 102% NTSC и 99,3% Adobe RGB. Это существенный скачок по сравнению с тем, что мог предложить MultiSync LCD2490WUXi2 (всего 72% в цветовом пространстве Adobe RGB). В основе качественная IPS-матрица, контрастность и яркость – 1000:1 и 360 кд/м2.

Несмотря на вполне обыденные 24 дюйма по диагонали, NEC MultiSync PA241W обладает нестандартно высоким разрешением – 1920x1200. Кому-то может показаться, что это слишком мелко, другим – наоборот, самое то (четко). В наличии порты DisplayPort, DVI-D с поддержкой HDCP и USB-хаб. Подставка продвинутая – можно менять угол наклона экрана, высоту, а также поворачивать его на 90 градусов. Стоит красавец $1079.

25 НАНОМЕТРОВ СПАСУТ ОТЦА РУССКОЙ ДЕМОКРАТИИ

Intel и Micron сделают SSD доступным и еще более быстрым

SSD-волна накрыла нас с головой, и никуда от нее не скрыться. Вроде и хочется ощутить все преимущества флэш-памяти, но боязно (технология молодая-зеленая) и дорого как-то. На помощь к тебе спешит не Чип и не Дейл и даже не Гайка, а сладкая парочка Intel-Micron, если быть точнее, то их совместное предприятие IM Flash Technologies.

Последняя переведет производство NAND-памяти на 25-нанометровые технорельсы, что позволит увеличить емкость одного чипа до 8 Гб. Такой чип будет размером 167 мм^2 и с легкостью поместится в любое мобильное устройство. До сих пор Intel и Micron удается удваивать емкость NAND-чипов каждые 18 месяцев, в далеком 2006 году они начали с 50 нанометров, спустя два года – перешли на 34. Новый скачок позволит упрочить позиции компаний на рынке и представить общественности еще более быстрые и доступные SSD-накопители! Например, для SSD-накопителя емкостью 256 Гб потребуется лишь 32 чипа памяти, тогда как раньше было необходимо все 64. Разница, как говорится, налицо.

Первые 25-нанометровые чипы съедут с конвейеров уже во втором квартале сего года.

SIDEWINDER X4 – «КЛАВА» СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ

Microsoft успешно развивает игровое железное направление

О том, насколько хорошо Microsoft удаются операционные системы, говорить не будем, разберешься сам, лучше обсудим, какое у них получается железо. Сегодня компания показала новейшую клавиатуру SideWinder X4. Ориентирована она на игроков, дизайн перекликается с тем, что мы уже видели от Microsoft ранее. И это плюс для тех, кто решит брать набор клава+мышь.

SideWinder X4 непроста, она поддерживает нажатие одновременно до 26 клавиш! Не то чтобы такое пригодилось всегда и везде, но в играх этот момент очень важен, особенно при выполнении всевозможных комбо. Это стало возможным благодаря технологии, разработанной Applied Sciences Group, когда каждое нажатие регистрируется отдельно, так что теперь никаких проблем. Кроме того, что перед тобой классическая QWERTY-клавиатура, стоит отметить наличие дополнительных клавиш сбоку, на которые можно назначать разнообразные комбинации клавиш с помощью фирменного софта. Есть поддержка профилей, так что сможешь настроить клавиатуру индивидуально под свои любимые игры и приложения. В наличии ярко-красная подсветка, к счастью, ее можно регулировать.

SideWinder X4 объявится в продаже в марте этого года по цене примерно $60.

DX11-МОЩЬ ДЛЯ HTPC

AMD выпустила мощное решения для медиацентра

AMD представила новую видеокарту, которая идеально подойдет для систем класса HTPC. ATI Radeon HD 5450 обладает поддержкой всех технологий, которыми могут похвастаться старшие собратья по серии, а именно – DirectX 11, ATI Eyefinity и ATI Stream, не говоря уж о полной совместимости с Windows 7.

Такие платы обойдутся всего долларов в 60, при этом они низкопрофильные, что позволит их установить в любой, даже самый компактный системный блок. На панели ввода/вывода находятся HDMI- и DVI-порты. HDMI не простой, а особенный – версии 1.3a. Из этого можно сделать вывод о совместимости с Dolby TrueHD и DTS-HD Master Audio. Если по каким-то неведомым причинам тебе понадобится доисторический D-Sub, пожалуйста! Он также есть, правда придется пожертвовать низкопрофильностью – на обычную панель не представляется возможным вывести сразу три порта, придется воспользоваться полноразмерной. Стоить будут такие карточки не более $60 за штуку.

Кстати, Sapphire уже озаботилась выпуском такой модели с расширенным объемом памяти на борту – 1 Гб – вместо положенных 512 Мб.

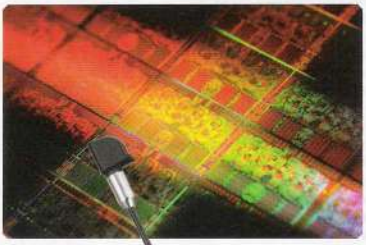
ACER GD235HZ НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ

Acer поддержала 3D Vision от NVIDIA

Ты уже наслышан о технологии NVIDIA 3D Vision, которая призвана подарить доселе неслыханные ощущения от игр. На данный момент с ней совместимо более двух сотен игр, уровень поддержки колеблется от Poor до Excellent, но есть и те разработки, которые изначально затачивались под 3D Vision – Batman: Arkham Asylum, Biohazard 5 и Resident Evil 5. В общем, есть из чего выбрать на самом деле.

Поэтому неудивительно, что Acer решила присоединиться к этой инициативе. Главное же требование для вхождения в клуб – поддержка 120 Гц развертки. Новичок с замысловатым именем – GD235HZ – полностью соответствует требованиям, а значит фейс-контроль прошел. Доподлинно известно, что диагональ у него составляет 23.6 дюйма, разрешение – истинное 1080p (1920x1080 пикселей), время отклика G-t-G составляет мизерные 2 мс, а это значит, что перед нами TN-матрица. Динамическая контрастность достигает отметки 80000:1 (обычная 1000:1), а яркость – 300 кд/м2. Для подключения компьютера и приставки есть порты HDMI, DVI и D-Sub. Ожидаемая стоимость экрана $400.

P.S. Спрашивается, и когда мы увидим IPS-аналоги с поддержкой 3D Vision?



КОГДА ЖДАТЬ ДОСТУПНЫЙ 6-ЯДЕРНИК?

Кому не терпится – скоро и за дорого, остальным придется подождать

Сеть разрывается от слухов про новые 6-ядерные процессоры серии Core от Intel. Однако официальных сведений о датах выхода новой линейки нет. На данный момент известно, что Core i7-980X Extreme Edition будет производиться по 32-нанометровому техпроцессу, трудиться на частоте 3.33 ГГц, обзаведется поддержкой Hyper-Threading и Turbo Boost, для работы понадобится материнская плата на базе Intel X58. Как и любой процессор из серии Extreme Edition, он будет стоить более $1000. Это не та сумма, с которой каждый готов расстаться, и вот тут-то начинается самое интересное.

Предполагается, что более доступная модель процессора – Core i7-970 (3.2 ГГц) – появится не раньше 3-го квартала этого года! Может и так, поживем – увидим, а пока будем надеяться на благоразумие и человечность маркетологов из Intel...

МАРТ – ВРЕМЯ ДАРИТЬ ПОДАРКИ

Билайн открывает дорогу мобильному телевидению

Не знаешь, какой подарок выбрать для любимой девушки на 8 Марта? Тогда телефон с подключенной услугой «Мобильное телевидение» от «Билайн» будет отличным вариантом. Впервые в России появилась возможность смотреть телевизионные передачи в режиме реального времени с экрана мобильного телефона в отличном качестве. За все спасибо цифровому стандарту нового поколения – DVB-H. Теперь твоя ненаглядная не пропустит зимнюю Олимпиаду, а ты – футбольный матч Лиги Чемпионов.

Для просмотра передач не придется копаться в настройках телефона, все просто и доступно. Просмотр включается простым нажатием одной кнопки телефона.

Что тебе потребуется, чтобы насладиться всеми прелестями высоких технологий? Специальная SIM-карта с поддержкой услуги «Мобильного телевидения» и мобильный телефон Samsung P-960 с аудиотехнологий ICEpower от именитой компании Bang & Olufsen. Что приятно, все это можно приобрести в интернет-магазине «Билайн» с доставкой на дом. DVB-H только дебютирует в России. Будь в числе первых, кто увидит преимущества новой технологии своими глазами!

На правах рекламы

Автор:
Алексей Шуваев

СТУЧИМ АККУРАТНО

ОБЗОР БЕСПРОВОДНЫХ КЛАВИАТУР И МЫШЕЙ

Любители эргономики уже оценили нетбуки, которые позволяют работать везде и всюду. Но как быть тем пользователям, которые хотят сохранить мобильность и не готовы жертвовать производительностью? Беспроводной комплект, состоящий из клавиатуры и мыши, будет просто незаменим при наличии мультимедиа-центра. Ну и конечно, любители беспроводных технологий и свободных столов просто ликуют при получении такого набора в качестве подарка. Мы отобрали девять популярных моделей, которые понравятся как геймеру, так и простому труженику клавы и мыши.

СИГНАЛЫ ПО ВОЗДУХУ

Применение беспроводных технологий в манипуляторах началось довольно давно, и было обусловлено не столько модой, сколько желанием избавиться от путающихся проводов. Первые передатчики работали на собственных частотах и имели от 1 до 8 каналов, и в случае наличия двух одинаковых устройств в радиусе действия могли возникать казусы по управлению чужим компьютером. Кроме того, дальность действия передатчиков редко достигала 10 метров, а различные препятствия снижали дистанцию, на которой действовала связь. Были эксперименты по передаче сигнала при помощи ИК-лучей, но необходимость нахождения устройств в прямой видимости сильно ограничивала возможности перемещения пользователя в пространстве. Кроме того, существовала некоторая временная задержка, так как сигнал требовалось дважды преобразовать, чтобы получить данные. Это было особенно заметно во время игр, которые требуют моментальной реакции на ситуацию, поэтому геймеры поначалу не любили такие устройства. Стоит сказать, что в последнем поколении беспроводных манипуляторов такая проблема практически решена и задержки почти не заметны. Дальнейшее развитие технологий, в частности Bluetooth, позволило увеличить стабильность работы устройств в радиусе действия передатчика. Связано это с техническими особенностями протокола, что для конечного пользователя не так уж важно. Но управлять чужим компьютером просто не получится: каждый комплект клавиатура-мышь-приемник практически уникален. С этим же сопряжены трудности в случае поломки или потери ресивера, так как заменить его аналогичным, но из другого набора, не получится.

А теперь немного расскажем обо всех устройствах, которые мы отобрали для теста. Все они связываются с адаптерами на частоте 2.4 ГГц, на которой трудятся не только Bluetooth, но еще Wi-Fi и даже обычные микроволновые печи. Стабильность связи высокая – только единожды сигнал был нарушен препятствием. Кроме того, все комплекты обладают мультимедийными расширениями, позволяющими работать с плеерами или программировать кнопки по собственному желанию. Для полноценной работы каждого устройства необходимо устанавливать фирменный софт, но основные функции управления будут доступны сразу после подключения передатчика к компьютеру. Все адаптеры подключаются к компьютеру по шине USB и не требуют дополнительного питания.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Первым делом оценивалась эргономика, так как именно из-за удобства использования многие покупатели переходят на беспроводные манипуляторы. Дополнительные мультимедийные и программируемые клавиши заметно увеличивают привлекательность клавиатур. Как правило, мыши в таких комплектах не обладают выдающимися возможностями, так как геймерская мышь стоит столько же, а то и дороже, чем весь комплект. Но симметричность манипулятора позволяет свободно работать правой и левой рукой, а от размера и формы зависит утомляемость руки во время длительного управления курсором. Кроме того, мы оценивали простоту синхронизации каждого беспроводного устройства с базовой станцией, так как есть модели, которые не требуют никаких действий, а некоторые комплекты нуждаются в отдельном подключении мыши и клавиатуры. Надо заметить, что все устройства рассчитаны на радиус действия в пределах 10 метров от передатчика, поэтому специальных тестов мы не проводили. Следует обратить внимание на батарейки. В случае, когда нет соединения с ресивером, необходимо заменить батарейки новыми. В некоторых комплектах клавиатура и мышь комплектуются элементами питания разного форм-фактора, что не доставляет радости забывчивому пользователю, у которого дома нет разных батарей. При этом комплекта обычно хватает на длительный срок активного использования – до двух месяцев.

GENIUS ERGOMEDIA 823 LASER

Широкая клавиатура имеет изогнутый ряд основных кнопок: в результате потребуется время, чтобы привыкнуть к особому расположению рук. Пластиковая подставка под запястья была бы хорошим подспорьем, будь она помягче. В левой части клавиатуры расположились кнопки зума страниц, скроллинга и колесо прокрутки. Таким образом, серфить сеть становится еще проще и приятнее. Мультимедийные и горячие клавиши в верхней части позволят управлять плеером или вызывать наиболее часто используемые программы. К недостаткам клавиатуры стоит отнести измененную форму блока кнопок Home, End, Insert и так далее. Их расположение по вертикали вводит в ступор пользователей, привыкших к стандартному расположению этого функционального блока. Переходя к мыши, можно отметить ее размер, работать с ней достаточно комфортно. Симметричная форма облегчит работу левшам. Примечательной особенностью обладает ресивер: два дополнительных аудиокабеля служат удлинителем для подключения микрофона и наушников. Также к плюсам стоит отнести одинаковый тип батарей, используемых в клавиатуре и мышке.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Эргономичная форма клавиатуры
+ Кнопки управления мультимедиа и скроллинг на клавиатуре
+ Удлинители аудиоразъемов на радиоблоке
+ Одинаковые батареи в клавиатуре и мыши
– Придется привыкать к необычной форме клавиатуры

GENIUS SLIMSTAR 720 LASER

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Выносной радиоблок
+ Дополнительные кнопки прокрутки на мыши
- Неудобный наклон клавиш клавиатуры
- Элементы питания разного формата

Второй моделью от Genius в нашем тесте стала модель SlimStar 720. Устройство действительно довольно тонкое, что отражено в его названии. Но минимализм в отношении габаритов не коснулся функциональности. Начнем с того, что выносной приемник обладает достаточно длинным проводом, чтобы его можно было разместить в любом месте для обеспечения лучшего приема. Сама клавиатура очень тонкая, но полноразмерная. Дополнительный блок функциональных клавиш расположен в верхней части и разделен логотипом. Кроме того, над кнопкой Escape нашлось место для восьмипозиционного джойстика, с помощью которого можно удобно управлять многими приложениями. Входящая в комплект поставки мышь оснащена лазерным сенсором. Симметричный грызун довольно удобно помещается в ладони. Дополнительные кнопки прокрутки позволят листать страницы без планомерного прокручивания колеса. Неудобным моментом показалось то, что устройства оснащены элементами питания разного формата. Синхронизация с приемником также происходила не с первого раза.

LOGITECH CORDLESS DESKTOP S520

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Кнопки управления мультимедиа на клавиатуре
+ Широкая подставка под запястья
+ Дополнительный функционал кнопок F1-F12
+ Одинаковые батареи в клавиатуре и мыши
- Несъемная подставка под запястья
- Возможно случайное нажатие дополнительных кнопок

Клавиатура практически не имеет боковых скосов, а кнопки расположены довольно близко, что напоминает устройство для ноутбука. Широкая подставка под запястья достаточно удобна, но имеет один существенный недостаток – она несъемная, в результате держать клавиатуру на коленях будет менее удобно. В углублении между кнопками и подставкой расположились дополнительные клавиши. Весьма интересное решение, но также не лишенное недостатка: при сильном нажатии ладоней возможно случайное срабатывание. Интересно и решение с функциональным рядом F1-F12: при помощи клавиши Fn удалось подвесить дополнительные функции на эти кнопки. Также несколько расстраивает нестандартное расположение блока кнопок Insert-Page Down. Большим плюсом клавиатуры можно считать небольшой ход клавиш и тихое срабатывание при нажатии. Переходя к мышке, скажем, что она достаточно удобна и эргономична: пузатый корпус симметричен и отлично ложится в любую руку. Помимо скроллинга, колесо прокрутки умеет отклоняться вправо и влево, что облегчает навигацию в Интернете. К достоинствам стоит отнести одинаковые типы батарей, используемые в обоих гаджетах.

LOGITECH WIRELESS DESKTOP MK300

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Кнопки управления мультимедиа на клавиатуре
+ Дополнительный функционал кнопок F1-F12
+ Компактные размеры
- Элементы питания разного формата

Так получилось, что в нашем тесте почти каждый производитель представлен двумя наборами устройств. Если сравнивать два комплекта от Logitech, то Logitech Cordless Desktop S520 скорее подойдет любителям работать за столом, а Wireless Desktop MK300 больше понравится ютящимся на диване пользователям. Начнем с того, что корпус устройства стандартен по габаритам, но достаточно плоский, держать его в руках приятно, а носить удобно. Кнопки и блоки клавиш имеют стандартные размеры , выделяется только большая кнопка Delete, к ней придется привыкать. Кнопки F1-F12 имеют дополнительный функционал при нажатии клавиши Fn. Кроме того, есть клавиши управления мультимедиа и вызова часто используемых программ. Расположены они в верхней части и выделяются серебристым цветом, который контрастирует со стандартной черной окраской. Идущая в комплекте мышь достаточно простая. Симметричный корпус не обладает какими-либо изысками, но комфортно ложится в руку. Светодиодный индикатор состояния батарей напомнит о приближающемся сроке смены элементов питания. Выключатель питания позволит сэкономить заряд, если устройством долго не пользуются. Блок приема сигнала имеет дополнительный кабель для удобного расположения. В клавиатуре и мыши используются разные элементы питания, что не очень хорошо.

MICROSOFT WIRELESS LASER DESKTOP 5000

Фаворит нашего теста в области эргономики. Посмотрим на этот комплект: клавиатура имеет ножки наклона не только в верхней, но и в нижней части, которая ближе к запястьям. Сами запястья можно положить на мягкую и очень удобную подставку, которая при желании отстегивается. Основной блок клавиш имеет изогнутую форму и разное горизонтальное положение: к центру кнопки несколько углубляются, что достаточно удобно при работе. Несмотря на необычное расположение клавиш, привыкание к ним занимает не более 5 минут, настолько все эргономично. Кнопки F1-F12 имеют дополнительный функционал, активирующийся при нажатии кнопки Fn. Кроме того, в верхней части расположены клавиши управления мультимедиа и программируемые кнопки вызова приложений. В левой части имеется блок с кнопками, облегчающими навигацию. Что касается мыши, то симметричный корпус удобно ложится в руку, а дополнительные кнопки по обеим сторонам позволят перелистывать страницы в браузере. Большой выносной радиоблок оснащен индикаторами, отображающими активность клавиш Num, Caps и Fn. Батарейки в обоих устройствах используются одинаковые.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Кнопки управления мультимедиа на клавиатуре
+ Широкая съемная подставка под запястья
+ Дополнительный функционал кнопок F1-F12
+ Одинаковые батареи в клавиатуре и мыши
– Изогнутая форма потребует привыкания
– Большой ресивер

MICROSOFT WIRELESS MEDIA DESKTOP 1000

Второй набор от Microsoft предназначен для активной мультимедийной работы. Приемник со светодиодными индикаторами оснащен длинным проводом, но занимает порядочно места на рабочем столе. Каждый индикатор отображает работу той или иной функциональной клавиши (Num Lock, Caps Lock, Fn), но на клавиатуре не дублируется. Она имеет стандартную прямоугольную форму и вогнутость к центральной части, что должно облегчить нагрузку на запястья, если приходится много печатать. Ряд дополнительных кнопок, часть из которых программируемые, служат для вызова часто используемых программ и управления мультимедиа-плеером. Функциональные клавиши имеют расширенные возможности, включающиеся кнопкой Fn. Надо сказать и о пластике, который используется в производстве, на ощупь он достаточно приятен. Симметричная мышь обладает достаточными размерами, чтобы пользователю даже с большой ладонью было удобно работать. Никаких дополнительных кнопок, расширяющих функциональность, на корпусе не предусмотрено. Примечательно, что отсек для батареек рассчитан на два элемента питания, но мышь будет функционировать и при одном. Плюсом является и то, что клавиатура и мышь оснащаются батареями одинакового формата.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Кнопки управления мультимедиа на клавиатуре
+ Дополнительный функционал кнопок F1-F12
+ Одинаковые батареи в клавиатуре и мыши
+ Мышь работает даже от одной батареи
– Большой ресивер

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	Количество клавиш	Количество дополнительных клавиш	Оптическое разрешение мыши, dpi	Питание	Интерфейс
Genius ErgoMedia 823 Laser	140	36	1600	4xAA	беспроводной
Genius SlimStar 720 Laser Black USB	104	16	-	2xAA, 2xAAA	беспроводной
Logitech Cordless Desktop 5520	105	9	1100	4xAA	беспроводной
Logitech Wireless Desktop MK300	115	11	1200	2xAA, 2xAAA	беспроводной
Microsoft Wireless Laser Desktop 5000	124	20	800	4xAA	беспроводной
Microsoft Wireless Media Desktop 1000	121	17	1000	4xAA	беспроводной
Samsung Pleomax CMOC-305B	104	8	800	2xAA, 2xAAA	беспроводной
Samsung Pleomax COC-300 Multimedia Wireless Combo	104	8	1000	4xAA	беспроводной
Sven Wireless 9005	116	12	1600	2xAA, 2xAAA	беспроводной

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Работа с беспроводным комплектом приносит удовольствие и почти не отражается на скорости реакции в играх. Остается только определиться с тем, на чем работать удобнее и что приобрести в подарок себе или друзьям. Однозначная победа в номинации «Выбор редакции» присуждается Microsoft Wireless Laser Desktop 5000. Несмотря на необычную форму, привыкание составляет всего несколько минут, а пользователи, вынужденные много печатать, по достоинству оценят эргономику этого устройства. В качестве «Лучшей покупки» сегодня выступил комплект Logitech Wireless Desktop MK300, который получает соответствующую награду за эргономичность, удобство в работе и простоту освоения. Играйте и выигрывайте! ■

SAMSUNG PLEOMAX CMOC-305B

Дизайн в стиле кофе с молоком – черный и белый цвета никогда не выйдут из моды, поэтому компания Samsung, в частности ее подразделение Pleomax, выпустила устройство именно в такой цветовой гамме. Сразу стоит отметить маленькие габариты передатчика: он крохотный, буквально на несколько миллиметров выглядывает из порта USB. Клавиатура имеет серебристую окантовку, в которую неплохо вписаны дополнительные мультимедийные кнопки. Там же можно отрегулировать системную громкость и настроить запуск часто используемых приложений. Пластик достаточно приятный на ощупь, так что пользоваться клавиатурой вполне комфортно. Кроме того, устройство оснащено специальной ножкой, которая позволяет установить клавиатуру практически перпендикулярно плоскости стола. Что касается мыши, то она почти плоская и не займет много места. Хотя она и уступает в эргономике многим моделям нашего теста, но по краям серебристого канта оснащена дополнительными кнопками для навигации по страницам. Симметричный корпус отчасти компенсирует его малую высоту. Элементы питания, используемые в данном комплекте, различаются по форм-фактору. Дополнительным бонусом является светодиодный индикатор необходимости смены батарей, который установлен не только на мышке, но и на клавиатуре.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный дизайн
+ Кнопки управления мультимедиа на клавиатуре
+ Индикатор заряда батарей на клавиатуре и мыши
+ Очень компактный ресивер
- Не очень удобная мышь

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Стильный дизайн
+ Кнопки управления мультимедиа на клавиатуре
+ Индикатор заряда батарей на клавиатуре и мыши
+ Очень компактный ресивер
- Не очень удобная мышь

SAMSUNG PLEOMAX COC-300 MULTIMEDIA WIRELESS COMBO

В наши руки попал бело-оранжевый экземпляр. Рыжая окантовка подчеркивает глянец корпуса и небольшие габариты. Клавиатура приятна на вид и на ощупь, хотя хранит отпечатки пальцев – особенно это будет заметно на моделях из темного пластика. В верхнюю часть вынесены всего 8 дополнительных кнопок, 6 из которых отвечают за управление мультимедиа-плеером и громкостью, а оставшиеся две – за вызов приложений. В остальном функционал схож со стандартными проводными аналогами, а размеры клавиш будут привычны большинству пользователей. Что касается мышки, то она достаточно «пузатая» и выглядит довольно интересно, хотя управлять ей не так удобно, как устройствами от конкурентов. Симметричный корпус удобен для работы, но глянцевый пластик может скользить в руке. Тонкое колесо прокрутки прорезинено, но не очень удобно при работе. Дополнительных функций или кнопок не предусмотрено. Радиоприемник по габаритам соответствует обычной флешке и оснащен светодиодным индикатором, который мигает при передаче данных, так что можно отследить, подключены ли устройства, или требуется замена батареек/синхронизация.

SVEN WIRELESS 9005

Почитателям компактных «ноутбучных» устройств понравится этот набор. Небольшая клавиатура максимально урезана в габаритах, благодаря чему работать буквально на коленке становится очень просто. Уменьшение длины, не в ущерб размерам кнопок, вылилось в исчезновение отдельного блока клавиш Insert-PgDn и расстановку этих кнопок на «свободные» места. Приятно, что удалось обойтись без урезания размеров клавиши Enter. Нашлось место и для дополнительных клавиш: 6 из них отвечают за мультимедиа, 3 за вызов часто используемых приложений и еще 3 за управление питанием в среде Windows. Нажимаются эти кнопки, как на фортепиано, где удерживается только верхняя часть, работать с ними одно удовольствие. Стоит также отметить малый ход клавиш. Особое внимание нужно уделить мышке, которая обладает симметричным корпусом, но достаточно эргономична. Имеются дополнительные кнопки для прокручивания страниц. Ресивер представлен в виде брелока-флешки и не занимает много места. Для питания клавиатуры и мыши используются батарейки разного формата. Тестовый экземпляр отличился нестабильной связью, когда одно из устройств не передавало сигнал. Как оказалось эта проблема связана с переходом устройства в энергосберегающий режим.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

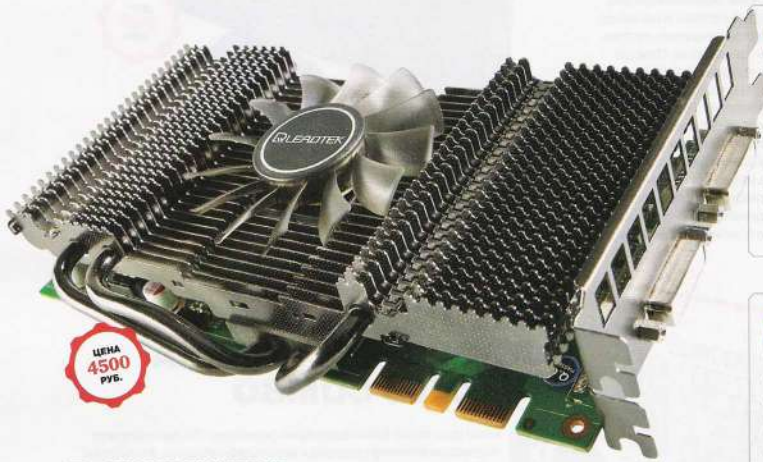
+ Удобные мультимедийные кнопки
+ Малые габариты
+ Функциональная эргономичная мышь
- Элементы питания разного формата

Автор:
Сергей Плотников

ПОСЛЕ ЛИПОСАКЦИИ

ТЕСТИРОВАНИЕ ВИДЕОКАРТЫ LEADTEK GEFORCE WINFAST GTS 250 (V2)

Про чип G92 не писал только самый ленивый автор. Но такова нелегкая доля технического журналиста, ведь данный «камушек» является одним из наиболее популярных на сегодняшний день.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ЯДРО:** G92
- **ТЕХПРОЦЕСС, НМ:** 55
- **КОЛИЧЕСТВО ТРАНЗИСТОРОВ, МЛН. ШТУК:** 754
- **ПЛОЩАДЬ КРИСТАЛЛА, КВ. ММ:** 330
- **КОЛИЧЕСТВО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ, ШТУК:** 128
- **ЧАСТОТА ЯДРА, МГЦ:** 738
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ, МГЦ:** 1100 (2200)
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ, МБАЙТ:** 512
- **ТИП ПАМЯТИ:** GDDR3
- **ШИНА ПАМЯТИ, БИТ:** 256
- **ГРАФИЧЕСКАЯ ШИНА:** PCI Express 2.0 x16

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **3DMARK 2003, MARKS:** 45308
- **3DMARK VANTAGE, OVERALL MARKS:** 7968
- **3DMARK VANTAGE, GPU MARKS:** 6259
- **S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ, FPS:** 52
- **RESIDENT EVIL 5, FPS:** 60
- **«АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА», FPS:** 29
- **BATMAN: ARKHAM ASYLUM, FPS:** 107

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

Действительно, можешь вместе с нами загибать пальцы, но первой видеокартой, оснащенной столь распространенной микросхемой, была NVIDIA GeForce 8800 GT. Хм, что не помнишь уже такую? Тогда, может, аббревиатуры GeForce 8800 GTS (512MB), GeForce 8800 GS, GeForce 9800 GT и GeForce 9800 GTX пробудят на дне глубин твоей памяти воспоминания о нашем ненаглядном G92?

ТОНКИЙ G92

Для тех, кто по каким-либо причинам просидел последние два года в танке, представляем очередной вариант видеокарты, основанной на столь популярном «девяносто втором» – Leadtek GeForce WinFast GTS 250 (V2). Правда, наш «дружок» немного «похудел», и отныне его транзисторы изготовлены согласно 55-нанометровому техпроцессу. Чип работает на частоте 738 МГц, а память версии GDDR3 и того больше – 1100 (2200) МГц. Объемом в 512 Мбайт похвастаться вряд ли получится, но по большому счету доброй половине современных игр много мегабайт «мозгов» и не требуется. С 256-битной шиной, как показывает практика, никаких проблем с пропускной способностью не будет.

ОХЛАЖДЕНИЕ

Радует совершенно другое! С G92 мы уже давненько побратимы, но вот референсное охлаждение от NVIDIA, мягко говоря, не очень хорошего качества (если судить по мониторингу температур). А тут на столь дорогую и памятную, прошедшую огонь воду и медные трубы микросхему с помощью «терможвачки» буквально прилепили альтернативный кулер, да еще с тихоходным 80-миллиметровым вентилятором. Радиатор же выполнен в виде насаженных на три медные тепловые трубки пары десятков алюминиевых пластин, покрашенных в черный блестящий цвет. Красиво, но… и эффективно! В простое адаптер за все время экзекуции ни разу не превысил порога температур в 43 градуса по Цельсию. А в тяжелые трудовые будни, в моменты многократных прогонов всевозможных бенчмарков, процессор разогрелся максимум до 59 градусов по Цельсию!

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **КОМПЬЮТЕР** USN Drive i7 700
- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 3,33 (25x133), Intel Core i7 975 Extreme
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P6T6 WS Revolution
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 6x2, Kingston Triple Channel DDR3-1066 SDRAM (9-9-9-24 CR2)
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 2 x 750, 2 SAS HDD (10000 об/мин) @ RAID 0
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1200, InWin Favorite Fire HPC-1200-G14C
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows 7 Ultimate x64

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Но пусть радиатор охлаждается, а мы пока разогреемся списком тестовых приложений. Сперва Leadtek GeForce WinFast GTS 250 (V2) испытали за счет финских бенчмарков 3DMark 2003 и 3DMark Vantage при дефолтных настройках. Дальше пошли бенчмарки игр: при разрешении 1680x1050 точек с максимальным параметром качества графики, но без применения сглаживания и анизотропной фильтрации запускались по очереди S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти, Resident Evil 5, «Анабиоз: Сон разума» и Batman: Arkham Asylum. Причем предпоследний экшн использовал технологию PhysX на аппаратном уровне, а вот человеку с повадками летучей мыши в доступе к компьютерной физике было отказано.

ИТОГ

Как показали результаты тестирования, у многострадального чипа G92 есть еще порох в пороховницах! Во всех играх легко был переплюнут барьер комфортных 25 кадров в секунду, а это значит, что с Leadtek GeForce WinFast GTS 250 (V2) можно не беспокоиться о работоспособности большинства сегодняшних 3D-развлечений. И правду же говорит мудрый народ, что старый конь борозды не портит.

Автор:
Виктор Бодров

RAZER IMPERATOR

МЫШИНЫЙ КОРОЛЬ

Что может настраиваться в современной геймерской мыши? Разрешение, назначение кнопок. Часто возможно регулировать ее вес посредством набора грузиков. Еще в комплекте иногда даются сменные ножки с разным коэффициентом трения. Но Razer Imperator превзошла предшественников – в ней можно перемещать боковые кнопки в положение, наиболее удобное каждому конкретному геймеру.
Согласно статистике, левшей в мире около 10% от общего числа жителей планеты. И компания Razer не забывает о них, выпуская симметричные игровые мыши, одинаково удобные как в правой, так и в левой руке. Однако иногда Razer идет на дискриминацию граждан по ведущей руке и производит мышь под правую руку, зато более удобной формы. У Razer Imperator для правшей небольшой вес и выступы, позволяющие легче приподнимать и перемещать манипулятор. Мышь оборудована лазерным сенсором с разрешением 5600 точек на дюйм (dpi), улавливающим малейшие перемещения корпуса. Частота опроса порта USB – до 1000 Гц. Время реакции на события – 1 миллисекунда. Согласно заявлениям компании, срыва измерения движения мыши не происходит при скорости перемещения до 5 м/с и ускорении 50 G, что превосходит физические возможности человека. Так что Razer готова не только к всемирному, но и всегалактическому чемпионату по Counter-Strike. Игровой грызун оснащен тефлоновыми ножками, снижающими шум при перемещении.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СЕНСОР:** Razer Precision 3.5G, лазерный
- **РАЗРЕШЕНИЕ:** 5600 dpi
- **КОЛИЧЕСТВО КНОПОК:** 7, независимо программируемые
- **ВСТРОЕННАЯ ПАМЯТЬ:** 32 Кбайт
- **ГАБАРИТЫ:** 123x71x42 мм
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** протектированный шнур, позолоченный разъем USB

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Превосходные технические характеристики, глубокая программная и механическая настраиваемость.
- Возможна несовместимость с некоторыми типами ковриков, высокая цена.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Оценивался внешний вид, эргономичность и настраиваемость изделия, проверялось отсутствие срывов при интенсивных движениях.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Тестирование началось с установки драйверов и обновления прошивки мыши. Да-да, у манипулятора собственная прошивка и память – 32 килобайта. Используется она для хранения макросов и профилей пользователей. Профиль переключается нажатием кнопки на дне мыши. Устройство глубоко настраивается: задается чувствительность (которую, кстати, можно менять, не заходя в конфигуратор), ускорение курсора, частота опроса USB, назначение каждой кнопки мыши и колеса. Можно создавать и редактировать макросы из нажатий клавиш и задержек между ними, а затем присваивать их кнопкам мыши. Можно даже отключить подсветку колеса и фирменного мерцающего логотипа Razer, если эта иллюминация раздражает.
Впечатления от работы с Imperator самые положительные. Курсор отзывается на малейшие движения корпуса манипулятора, по любой поверхности мышь скользит плавно и бесшумно. Две кнопки под большим пальцем можно переместить движком на дне корпуса в наиболее удобное положение.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ ГЕЙМИНГ

Оснований не доверять именитому производителю геймерских примочек нет, и тем не менее попытаться разогнать мышь до 5 метров в секунду и 50 G было бы интересно. Для эксперимента запускался «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо» с минимальными настройками видео, а также делались наброски кистью в Photoshop-е. Увы, силенок не хватило – и при самых интенсивных рывках мыши по всему столу на разрешении сенсора 100 dpi, и при нежных движениях на 5600 dpi траектория движения курсора была плавной, без намеков на дискретность, соответствующей перемещениям.
При тестировании неожиданно выяснилась одна особенность новой мыши. Профессиональный геймерский коврик SteelSeries SP с полупрозрачной рифленой поверхностью и металлической основой, на котором прекрасно чувствуют себя игровые мыши с ИК-сенсорами и лазерными сенсорами предыдущих поколений, вызвал с Razer Imperator рваные беспорядочные скачки курсора. Тогда как на ковриках с непрозрачным покрытием (в частности, на фирменном Razer Goliaphus) никаких проблем не возникло. Видимо, дело в отражении луча лазера сразу от двух поверхностей – внешней пластиковой и внутренней алюминиевой. И хотя шансы нарваться на такую несовместимость невелики, при покупке нового коврика убедитесь, что он подходит для лазерных мышей.

ВЫВОДЫ

Razer Imperator отлично впишется и в будни дизайнера, ценящего точность, плавность и отзывчивость манипулятора, и в праздники геймера, с какой бы амплитудой и частотой ни перемещал он свою верную боевую мышь. К тому же пользоваться боковыми клавишами стало гораздо удобнее благодаря настройке их положения. Не забудьте только проверить, подружится ли мышь с ковриком. Или сразу обзаведитесь фирменным.

Автор/тестер:
Алексей Поляков

СЕМЕЙСТВО СУЩЕСТВ

КОЛОНКИ JBL CREATURE III

В наше время дизайнерских изысков уже, кажется, сложно удивить кого-то необычным внешним видом. И, тем не менее, комплект колонок, попавший нам на тест, похоже, готов это сделать. «Creature» в переводе с английского означает «существо» или «тварь». Действительно, дизайн новой акустической системы JBL таков, что сложно подобрать более емкое слово для описания ее внешнего вида. Даже не сразу опознаешь в этом семействе из трех то ли осьминогов, то ли марсиан, колонки. При этом, кстати, заявленные производителем характеристики очень неплохи. Осталось проверить комплект в действии – то есть, послушать.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СУММАРНАЯ МОЩНОСТЬ, ВТ:** 25
- **РАЗМЕРЫ САТЕЛЛИТА, ММ:** 75x75x70
- **РАЗМЕРЫ САБВУФЕРА, ММ:** 230x230x230
- **СООТНОШЕНИЕ «СИГНАЛ/ШУМ», ДБ:** 70
- **ДИАПАЗОН ВОСПРОИЗВОДИМЫХ ЧАСТОТ, ГЦ:** 45-20000

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Необычный запоминающийся дизайн
+ Компактность
+ Солидный бас
- Существенные искажения звука на максимальной громкости
- Не очень естественная передача человеческого голоса
- Сравнительно высокая цена

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Комплект представляет собой сабвуфер сравнительно небольших размеров и пару совсем крошечных колонок – все это выполнено, как уже говорилось, в едином «осьминожисто-амебном» стиле (какое-то другое определение для этих мини-монстриков не подобрать, лучше посмотреть картинку). Комплект поставляется в двух вариантах расцветки – черном или белом, так что можно купить подходящий под интерьер вариант. На сабвуфере расположены регуляторы басов и высоких частот, а вот собственно регулятор громкости пришлось поискать: оказалось, он представлен парой крошечных сенсорных кнопок на одной из колонок. Громкость звука, кстати, регулируется непрерывно: не нужно жать на кнопку несколько раз, а достаточно легонько коснуться пальцем и немного подержать, очень удобно. Разъемы подключения правой и левой колонок различны, так что перепутать их не получится при всем желании.

КАЧЕСТВО ЗВУЧАНИЯ

Но дизайн дизайном, а для акустической системы все-таки главное, чтобы она звучала, причем, желательно, звучала хорошо. Так что после сборки и подключения комплекта мы занялись, собственно, тестированием. Мы прослушали музыку различных стилей на разной громкости – от еле слышной до максимальной, и с различным соотношением высоких и низких частот.

Как и следовало ожидать, сами по себе крошечные высокочастотные динамики мало на что способны, и большую часть звука «делает» сабвуфер, несмотря на то что он воспроизводит лишь низкие частоты. Но в целом звук передается весьма неплохо, особенно с учетом небольших размеров комплекта и материала колонок (разумеется, при такой форме это может быть только пластик). Очень живо и насыщенно звучит инструментальная музыка, в частности, гитара и ударные. Последние передаются особенно объемно. Неплох комплект и для прослушивания рока, а также классической музыки. Вот только вокал (тем более просто человеческая речь, без музыкального сопровождения) звучал не очень естественно, с довольно серьезными искажениями. Низкие частоты передаются достаточно качественно, но только приблизительно до 2/3 от максимальной громкости: выкрученные до предела регуляторы громкости превращают музыку с большим количеством басов в неубедительное хрипение.

ВЫВОДЫ

Комплект акустики JBL Creature III, без сомнения, придется по душе тем, кто любит все новое и необычное. Думаем, оценят его и любители моддингованных компьютеров: эта система, например, прекрасно будет смотреться рядом с системным блоком, оформленным по мотивам произведений Г. Лавкрафта. Да и звук комплект в большинстве случаев выдает вполне достойный. Хотя, надо сказать, меломаны в том же ценовом диапазоне могут подобрать что-то более простое по дизайну, но зато с еще более качественным звучанием.

Автор:
Евгений Попов

HIS RADEON HD 5750 ICEQ+

ОХЛАЖДЕНИЕ С ПЛЮСОМ

ЦЕНА 6500 РУБ.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР:** ATI RV840 Juniper
- **ЧИСЛО ТРАНЗИСТОРОВ:** 1004 млн
- **ЧИСЛО ПОТОКОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ:** 720
- **ТЕКСТУРНЫЕ БЛОКИ:** 36
- **ЧАСТОТА ЯДРА:** 700 МГц
- **ЧАСТОТА ПАМЯТИ:** 4600 МГц
- **ОБЪЕМ ПАМЯТИ:** 1024 Мбайт GDDR5
- **РАЗРЯДНОСТЬ ШИНЫ ПАМЯТИ:** 128 бит
- **ТЕПЛОВОЙ ПАКЕТ (TDP):** 86 Вт
- **ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС:** 40 нм

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane
- **СИСТЕМНАЯ ПЛАТА:** ASUS M2N32-SLI Deluxe
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:** 2x 1024 Мбайт, Kingston HyperX, DDR2-800
- **НАКОПИТЕЛЬ:** 80 Гбайт Seagate Barracuda 7200.10
- **БЛОК ПИТАНИЯ:** 450 Вт, Floston
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows 7 Ultimate x32

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **BATMAN: ARKHAM ASYLUM, 1680X1050, HIGH DETAIL, NO AA:** 34
- **BATMAN: ARKHAM ASYLUM, 1280X1024, HIGH DETAIL, NO AA:** 58
- **GRAND THIEFT AUTO 4, 1680X1050, VERY HIGH, NO AA:** 19,1
- **GRAND THIEFT AUTO 4, 1280X1024, VERY HIGH:** 30,4
- **CRYSIS, 1680X1050, HIGH DETAIL, HIGH, NO AA, NO AF:** 15,4
- **CRYSIS, 1280X1024, HIGH DETAIL, HIGH, NO AA, NO AF:** 26,6

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Тихая и эффективная система охлаждения
+ Наличие трех различных видеопортов
- Двухслотовая система подключения
- Стоимость выше референсных аналогов

О ЧЕМ РЕЧЬ?

Под маркой HIS выпускаются графические платы с модифицированными системами охлаждения. Особенно известна серия турбинных кулеров IceQ – тихая, эффективная и сравнительно недорогая. Подобного рода охладители станут отличным подспорьем для любителей оверклокинга. Конечно, для экстремальных экспериментов понадобится что-то более серьезное. На этот раз таким решением была оснащена видеокарта Radeon HD 5750. Следует отметить, что HIS уже подготовила собственную схемотехническую разводку, отличную от эталона, и запустила в продажу видеокарту HIS Radeon HD 5750 iCooler IV, но уже с охладителем Accelero L2 Pro от Arctic Cooler. Ну а в благодарность за выбор версии ATI Radeon HD 5750 в исполнении HIS производитель предлагает возможность скачать бесплатно полную версию игры DiRT 2.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Представленная видеокарта построена с использованием современного процессора Juniper, который обладает 720 потоковыми процессорами. Плата оснащена 8 схемами памяти GDDR5. Интересно, что 4 из них находятся на тыльной стороне платы и обходятся вовсе без охлаждения. Благодаря невысокому нагреву, схемы могут «жить спокойно» без контакта с кулером, однако при разгоне этот факт может вызвать кое-какие сложности. Для подключения блока питания используется только один шестиконтактный разъем PCI-E. Впрочем, плата не требует многого – в последнее время производители все больше внимания уделяют сокращению энергопотребления. Стоит отметить, что уровень TDP для рассматриваемого устройства не превышает 86 Вт. Плата занимает два слота на задней панели корпуса, так что стоит заранее учесть этот факт перед сборкой.

ОХЛАЖДЕНИЕ И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

Охладитель представляет собой классическую систему турбинного типа. Алюминиевый радиатор контактирует непосредственно с графическим чипом и четырьмя схемами памяти. Обдувается пассивная часть крупным нагнетателем с большим количеством лопастей. Заключен такой тандем в пластиковый кожух – таким образом нагретый воздух выбрасывается за пределы корпуса. Прямым конкурентом HIS Radeon HD 5750 IceQ+ следует считать NVIDIA GeForce GTS 250, которая лишь ненамного, но уступает по производительности решению от AMD. Если не злоупотреблять эффектами сглаживания и не слишком сильно завышать разрешение, то система даже на базе устаревшей платформы будет показывать достаточно высокие результаты.

ЧТО В ИТОГЕ?

Резюмируя, стоит отметить, что видеокарта представляет собой добротную модель с уровнем производительности чуть выше среднего. В актив устройства следует записать весьма тихую систему охлаждения с подсветкой, наличие трех разноформатных портов для вывода видеосигнала, а также неплохой разгонный потенциал. По сравнению с референсной моделью вариант от HIS несколько дороже, но наверняка найдутся среди пользователей те, кто без колебаний пожертвует дополнительную сумму за возможность выжать несколько дополнительных FPS из Radeon HD 5750. Но даже с этой прибавкой плата остается весьма неплохим выбором по критерию цена/качество, так что экономные любители игр останутся довольны.

Автор:
Николай Арсеньев

МОДДИНГ

Великолепный концепт от Thermaltake под именем Level 10 добрался до простых смертных, но от этого не стал более доступным. Scythe поможет тебе остудить пыл Radeon HD 58x0, новенький кулер Noctua – максимально разогнать процессор. В свою очередь NZXT представила очень даже доступный корпус для геймера.

THERMALTAKE LEVEL 10

Thermaltake не часто нас балует чем-то эксклюзивным, но корпус Level 10 однозначно заслуживает самого пристального внимания. Его концепция поражает воображение. Дизайн смотрится стильно и оригинально. Идеология в Level 10 следующая: для каждой группы комплектующих выделены персональные отсеки, что позволяет оптимизировать температуру и минимизировать уровень шума. Для системной платы, процессора и видеокарты отведен самый большой блок, об охлаждении позаботились на славу, установив на вдув один 140-миллиметровый вентилятор (прямо напротив видеокарты), на выдув выделен 120-миллиметровый вентилятор, установленный рядом с процессорным кулером. Для установки 5.25-дюймовых устройств отведен отсек, способный вместить до трех устройств. Для жестких дисков (3.5- и 2.5-дюймовых) предусмотрены персональные места в количестве 6 штук. Как решили вопрос с кабелями? Легко, их можно проложить в основе, доступ к которой ограничивают замки. Довершает картину красная подсветка. Ну а стоит ли оно того, решай сам.

МАТЕРИАЛЫ: Алюминий **ФОРМ-ФАКТОР:** Full Tower **СОВМЕСТИМОСТЬ:** ATX, Micro ATX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5,25"/3,5"/2,5":** 3/6/6 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 8 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 1x 140-миллиметровый (1000 об/мин, 16 дБа), 1x 120-миллиметровый (1300 об/мин, 17 дБа), 2x 60-миллиметровых (2500 об/мин, 19 дБа) **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 4x USB 2.0, 1x eSATA, 1x Audio **РАЗМЕРЫ:** 666.3x318x614 мм **ВЕС:** 21.37 кг

SCYTHE SETSUGEN

ATI Radeon HD 5-й серии получился удачным, правда штатная система охлаждения оказалась не столь тихой, как хотелось бы. Некоторые компании уже начали выпускать модели карт с фирменным охлаждением, однако что делать тем, кто уже приобрел Radeon HD 5850 или 5870? Правильно, надеяться на производителей всевозможных кулеров. Сегодня на помощь к тебе пришла компания Scythe с весьма компактным, эффективным и универсальным кулером Setsugen. Первые тесты показывают, что новинка отлично справляется со своей задачей, при этом обеспечивая действительно низкий уровень шума. Кстати, о вентиляторе – в основу лег компактный 120-миллиметровый Scythe Slip Stream версии SLIM. С ним мы тебя уже имели честь познакомить в одном из прошлых номеров.
Конструкция Setsugen включает радиатор с множеством ребер и четыре тепловые трубки, соединенные с медным основанием. Просто, элегантно и компактно.

МАТЕРИАЛЫ: Медь, алюминий **КОЛИЧЕСТВО ТЕПЛОВЫХ ТРУБОК:** 4 **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Radeon 9***/X***/X1300/X1600/X1650/X1800/X1900/X1950, Radeon HD 2600/2900 XT/3650/3850/3870/4770/4830/4850/4870/4890/5850/5870; GeForce FX5900/6600/6800/7300/7600/7800/7900/8500/8600/8800GTS (G92)/8800 GT (G92)/8800 (G80)/9600 GT/9600 GSO/9800 GT/9800 GTX/9800 GTX+/GTS 250/GTX 260/GTX 275/GTX 280/GTX 285 **ВЕНТИЛЯТОР:** Scythe Slip Stream 120 мм SLIM (120 миллиметров, 800-2000 об/мин, 19.53-33.67 дБа, 19.40-45.47 CFM) **РАЗМЕРЫ:** 180x33.5x139 мм **ВЕС:** 375 г

NOCTUA NH-C12P SPECIAL EDITION

Noctua не остановить, компания продолжает выпускать все новые суперкулеры – аж глаза разбегаются. Теперь пришло время блеснуть Noctua NH-C12P Special Edition. Новинка продолжает традиции, заложенные еще в оригинальном NH-C12P. Перед тобой мощная конструкция, состоящая из алюминия - на него разработчики явно не поскупились. Без тепловых трубок нынче никуда, вот и здесь используются аж 6 медных трубок и не менее медное основание. Крепление надежное и достаточно удобное, в наличии крепежи для самых популярных платформ от AMD и Intel, включая Socket LGA1156. Если ты не собираешься разгонять процессор, вероятно, вся эта конструкция вполне справится со своей задачей и без вентилятора. Весь потенциал можешь раскрыть с помощью фирменного 120-миллиметрового Noctua NF-P14, который обладает отличными характеристиками. Искать в запасниках термопасту не придется, в комплект поставки включен тюбик с высокоэффективной NT-H1.

МАТЕРИАЛЫ: Медь, алюминий **КОЛИЧЕСТВО ТЕПЛОВЫХ ТРУБОК:** 6 **СОВМЕСТИМОСТЬ:** Socket LGA1366/1156/775, Socket AM3/AM2+/AM2 **ВЕНТИЛЯТОР:** Noctua NF-P14 (120 миллиметров, 750-1200 об/мин, 10.1-19.6 дБа, 71.2-110.3 м2/ч) **РАЗМЕРЫ:** 114x140x152 мм (с вентилятором) **ВЕС:** 730 г (с вентилятором)

NZXT HADES

Компания на четыре буквы снова с нами. NZXT спешит показать нам свое новое творение – геймерский корпус HADES. Корпус форм-фактора Middle Tower смотрится круто, шарма добавляет 200-миллиметровый вентилятор с красной подсветкой на лицевой панели. Кроме него в HADES предустановлены еще один 200-миллиметровый вентилятор и по одному 140- и 120-миллиметровому ветродую: первый стоит на боковой панели, второй вверху, а последний на задней панели. Имей в виду, что в верхней части найдется место еще для одного вентилятора! Этот монстр готов вместить до девяти 5.25-дюймовых устройств, но кому оно надо? Тем более что в этом случае не останется места для 3.5-дюймовых устройств (до 4), например, жестких дисков. В наличии специальные переходники для SSD-винчестеров (2.5 дюйма). Периферийные возможности расширены наличием портов для USB и eSATA-устройств, а также аудиоразъемом. Корпус способен вместить до 7 карт расширения и совместим с самыми монструозными видеокартами, например, с 300-миллиметровой Radeon HD 5970.

МАТЕРИАЛЫ: Сталь, пластик **ФОРМ-ФАКТОР:** Middle Tower **СОВМЕСТИМОСТЬ:** ATX, Micro ATX **КОЛИЧЕСТВО ОТСЕКОВ 5.25"/3,5":** 5 (9)/4 **РАЗЪЕМЫ РАСШИРЕНИЯ:** 7 **ВЕНТИЛЯТОРЫ:** 2x 200-миллиметровых, 1x 140-миллиметровый, 1x 120-миллиметровый **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** 2x USB 2.0, eSATA, Audio **РАЗМЕРЫ:** 430x200x501 мм **ВЕС:** 6.95 кг

Автор:
Олег Коленченко

ЧИПСЕТЫ INTEL IBEX PEAK

НА ПУТИ К ПРОСТОТЕ

Рынок центральных процессоров достаточно часто пополняется новыми моделями. Политика компании Intel в сфере выпуска CPU именуется «Tic-Tac»: в первый год выпускается новая архитектура, а во второй ее производство переводится на более тонкий техпроцесс. Чаще всего процессоры с обновленной архитектурой требуют использования более современной системной логики. Так получилось и с чипами семейства Nehalem, первые из которых были представлены в далеком ноябре 2008 года. Прежде всего обновление чипсетов было связано с «переездом» трехканального контроллера памяти DDR3 из северного моста в сам процессор. Стоит отметить, что в этом деле Intel не стала первопроходцем: компания AMD достаточно давно исповедует такой подход в построении микроархитектур. Так или иначе, свет увидела абсолютно новая линейка чипсетов пятой серии.

Флагманом серии является чип X58, также известный как Tylersburg. Нельзя сказать, что его архитектура была кардинальным образом переработана, но и не обошлось без существенных изменений. Во-первых, контроллер памяти, то бишь его отсутствие. Это привело к значительному упрощению архитектуры. Во-вторых, новая шина QPI (Quick Path Interconnects) для связи с центральным процессором, которая пришла на смену всем известному интерфейсу FSB. Ее применение позволило поднять пропускную способность до 25.6 Гбайт/с. В свою очередь, северный и южный мосты связаны между собой шиной DMI с максимальной скоростью передачи данных 2 Гбайт/с. X58 обладает встроенным PCI Express 2.0 контроллером. Поддерживается работа 36 линий интерфейса, что позволяет использовать многочиповые графические подсистемы. Интересно, что X58 работает не только с технологией ATI CrossFire X, но и с NVIDIA SLI. Южный мост представлен не самым новым чипом семейства ICH10, который, впрочем, отнюдь не является слабым местом топового решения: его функционал достаточно богат. Поддерживается работа 6 портов PCI Express x1 и 4 слотов PCI. Не оставили без внимания интерфейс eSATA, а также SATA2: посредством него может быть подключено до шести устройств. Кроме того, существует возможность организовать RAID-массив типов 0, 1, 0+1 и 5. Помимо всего прочего, чипсет поддерживает технологии High Definition Audio (7.1) и Intel Turbo Memory. Заметим, что чип X58 предназначен для работы исключительно с процессорами семейства Intel Core i7 (Bloomfield), потому абсолютно все материнские платы на его базе имеют процессорный разъем Socket 1366. Производство чипсета, как и большинства северных мостов, выполняется в соответствии с 65 нм нормами, а уровень тепловыделения составляет не более 25 Вт.

Поговорим о чипсете P55 для среднего сегмента рынка. Прежде всего стоит сказать, что P55 предназначен для работы с процессорами с разъемом Socket 1156 – установить некоторые модели Intel Core i7 в платы на этом чипе не удастся. Что касается архитектурных особенностей, то во многом решение повторяет X58, однако и тут есть некоторые отличия. P55 Express имеет одночиповую компоновку, то есть весь комплект, по сути, представлен лишь южным мостом. Такое построение стало возможно после перенесения контроллеров памяти и интерфейса PCI Express 2.0 в центральный процессор. С одной стороны, оно имеет ряд преимуществ: чипы становятся все проще, если рассматривать их с точки зрения архитектуры, а также имеют более низкое тепловыделение. С другой же стороны, процессорный контроллер PCI Express 2.0 обеспечивает работу лишь 16 линий. Однако прогресс не стоит на месте, и вскоре мы обязательно увидим полноценный контроллер PCI Express в CPU. Для связи с процессорами в P55 используется шина DMI с пропускной способностью около 2 Гбайт/с. Чипсет поддерживает работу 8 дополнительных линий PCI Express x1, 4 портов PCI, 6 устройств с интерфейсом SATA2, 14 устройств, подключенных через порты USB 2.0, а также стандарт eSATA. Несмотря на отсутствие поддержки SATA3 и USB 3.0, сейчас в продаже можно видеть материнские платы, работающие с этими интерфейсами: все дело в дополнительных контроллерах, устанавливаемых самими производителями плат. Так же как и X58, функционал P55 позволяет строить RAID-массивы под номерами 0, 1, 5 и 10. Отметим и поддержку как ATI CrossFire X, так и NVIDIA SLI. Тепловыделение чипа находится на очень низком уровне – всего 4.7 Вт. Здесь как раз сказалось то самое упрощение архитектуры. Интересно, что Intel представила еще два чипсета – H55 и H57, подробнее о которых читай во врезке.

Итак, что мы получили в итоге. Чипсеты Intel всегда являлись наилучшими решениями для процессоров этой компании. С выходом новинок ситуация не изменилась. Да, возможно, где-то скажется отсутствие в чипах контроллеров памяти и PCI Express (P55), но, в общем и целом, они обеспечивают лучший на сегодняшний день функционал. Что касается цен, то тут не все так однозначно. Стоимость материнских плат, на наш взгляд, чуть завышена. Что поделать, сказывается отсутствие какой-либо конкуренции на рынке: единственный конкурент Intel, компания NVIDIA, не горит желанием выпускать чипсеты для настольных решений. ■

ИНТЕГРАЦИЯ

Еще одними новинками на рынке чипсетов стали решения Intel H55 и H57, пришедшие на смену серии G. Их выпуск связан с появлением процессоров Clarkdale с процессорным разъемом Socket 1156, которые, помимо CPU, имеют и встроенный GPU. Архитектурно H55/57 мало чем отличаются от P55. Ключевым различием является то, что к интерфейсу DMI добавляется шина FDI для связи чипсета и встроенного графического ядра. В остальном H57 идентичен P55. 8 линий PCI Express x1, 4 порта PCI, 6 слотов SATA2, eSATA, 14 портов USB 2.0, RAID-массивы (0, 1, 5, 10), технология HDA – все это поддерживает старший чипсет. H55 отличается от старшей модели лишь количеством портов PCI Express x1 и USB – 6 и 12 соответственно. Опять-таки, при желании в продаже можно найти решения с поддержкой USB 3.0 и SATA3. Уровень тепловыделения в сравнении с P55 увеличился до 5.2 Вт. Стоит отметить, что несмотря на то, что чипсеты H55/57 были разработаны для CPU Clarkdale, они могут работать в связке с процессорами Lynnfield.

ВПЕРЕД В БУДУЩЕЕ

Казалось бы, только-только были окончательно представлены все ключевые чипсеты Intel пятой серии, а все уже говорят о будущем шестом поколении. Что нового принесут нам новые чипы? Прежде всего окончательную поддержку до 8 портов SATA3 и 16 портов USB 3.0. При использовании чипсета P55 информация по одной линии PCI Express передается со скоростью 500 Мбайт/с. С выходом нового решения скорость увеличится до 2.5 Гбайт/с в каждом направлении. Наконец, производство чипа будет переведено на 45 нм нормы. Ожидать анонс стоит не ранее первого квартала 2011 года.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 21 декабря 2009 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера для Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.
Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts. Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core i5 750 (2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	7000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 Rev. B (120 мм, 1300 об/мин)	1800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P7P55D Pro (Intel P55+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	6000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	16500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	7000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Lite-On iHES108-29 (SATA)	4000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-Ex1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 16782 Call of Duty 5, 1920x1200 67
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 99,5

51 100 РУБ.

Постепенно в рознице начинают появляться кулеры для LGA1156, что очень радует. Совсем недавно именитая Scythe анонсировала выход Mugen 2 с приставкой Rev. B. А это означает, что и без того замечательный кулер стал еще лучше – теперь он совместим и с последней платформой от Intel!

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 945 (3,0 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6300
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Mugen 2 Rev. B (120 мм, 1300 об/мин)	1800
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS Crosshair III Formula (AMD 790FX+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	6500
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5000
ВИДЕОСИСТЕМА: PowerColor Radeon HD 5870 1024 Мбайт (GDDR5)	16500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	7000
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Lite-On iHES108-29 (SATA)	4000
ЗВУК: Creative X-Fi Titanium (PCI-Ex1)	3800

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 15604 Call of Duty 5, 1920x1200 68
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 102,1

50 900 РУБ.

Radeon HD 5-й серии продолжает свое победное шествие по планете. Спрос на новинки высокий, а запасы производителей не бесконечны, в итоге стоимость плат вовсе не падает, а совсем наоборот – растет. Пока ажиотаж все еще высок, можно попробовать присмотреть альтернативу, но правда в том, что ее нет.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Quad Q8400 (2,66 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x2 Мбайт L2, ядро Yorkfield, LGA775)	5200
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Xigmatek Achilles S1284 (120 мм, 800-1500 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: ASUS P5Q3 (Intel P45+ICH10R, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, ATX)	4600
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1200
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 10348 Call of Duty 5, 1920x1200 52
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 70,0

30 100 РУБ.

Современный четырехъядерный процессор Core 2 Quad Q8400 охладит недорогой и эффективный кулер Xigmatek Achilles S1284. Этот производитель достаточно молодой, но уже успел отметиться достойной продукцией. 4 Гбайт ОЗУ хватит для начала, а при необходимости всегда можно нарастить объем.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Phenom II X4 925 (2,8 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	5000
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Xigmatek Achilles S1284 (120 мм, 800-1500 об/мин)	1400
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA790XT-UD4P (AMD 790X+SB750, 4 DDR3, PCI-E, CrossFire, RAID, USB, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4300
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	5000
ВИДЕОСИСТЕМА: Sapphire Radeon HD 4890 Vapor-X 1024 Мбайт (GDDR5)	7500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1200
ЗВУК: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 10958 Call of Duty 5, 1920x1200 55
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 80,1

29 600 РУБ.

Системная плата поддерживает возможность установки пары видеокарт, в стандартную конфигурацию рекомендуем взять что-нибудь на базе Radeon HD 4890. Эта карта обеспечивает высокую производительность, а если в корпусе будет две таких – будь уверен, получишь солидную прибавку в скорости в играх!

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

ПРОЦЕССОР: Intel Core 2 Duo E7400 (2,80 ГГц, 1066 МГц FSB, 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	3600
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300-2500 об/мин)	1000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-EP43-UD3L (Intel P43+ICH10, 4 DDR2, PCI-E, RAID, USB, 24+4 pin, ATX)	2900
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	3500
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1200
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 9136 Call of Duty 5, 1920x1200 38
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 54,6

23 150 РУБ.

Цены под новый год снижаться никак не думают, а значит, приходится экономить. Ключевые компоненты остались те же – GeForce GTX 260 216SP, 4 Гбайт ОЗУ. Процессор теперь Core 2 Duo E7400, а плата - GIGABYTE GA-EP43-UD3L. Поддержки RAID нет, но без этого излишества можно и обойтись.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

ПРОЦЕССОР: AMD Athlon II X4 620 (2,60 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3500
СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ: Scythe Katana III (92 мм, 300-2500 об/мин)	1000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА: GIGABYTE GA-MA785GM-US2H (AMD 785G+SB710, 4 DDR2, PCI-E, Hybrid CrossFire, RAID, USB, FireWire, eSATA, 24+4(8) pin, mATX)	3000
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ: Kingston KVR800D2N6K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-II, PC-6400, CL6)	3500
ВИДЕОСИСТЕМА: Palit GeForce GTX 260 216SP Sonic 896 Мбайт (GDDR3)	6500
ДИСКОВАЯ ПОДСИСТЕМА: Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	3500
ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД: Optiarc AD-7241S (SATA)	1200
ЗВУК: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Performance 9360 Call of Duty 5, 1920x1200 35
Far Cry 2, Ranch Small, 1920x1200 54,7

23 150 РУБ.

Сердце системы – четырехъядерный процессор Athlon второго поколения, действует каждое ядро на частоте 2,60 ГГц. Поднять скорость можно будет с помощью разгона, кулер Scythe Katana 3 поспособствует этой благородной цели.

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет.
Борис Соколов, ведущий рубрики «Ретро», решил взять короткий отпуск, и меня попросили подменить его. Что ж, всегда пожалуйста. Вспоминать старое и доброе лучше, чем играть в новое и дрянное. А халтуры в наши дни, согласитесь, выходит предостаточно.
Этот выпуск посвящен замечательному ролевому экшну Dungeon Siege. Для меня эта игра очень многое значит. В марте 2002 года меня бросила любимая девушка. Она, конечно, не была той самой, единственной, но я тогда этого не понимал и страдал, как Прометей, к которому ежедневно наведывался орел – поклевать печень. Чуть на стенку не лез с тоски и обиды. Заслушал до дыр диск «Лучшие песни о любви».
А потом друг принес мне Dungeon Siege. Я сказал, что играть мне совсем не хочется, а хочется еще раз послушать «Лучшие песни о любви». Но друг ответил: «Ты только графику зацени», и установил Dungeon Siege на жесткий диск компьютера. Я пробурчал: «Ну и что? Клон Diablo». Однако когда друг ушел, я решил немного поиграть, а уже потом послушать «Лучшие песни о любви». И чудо свершилось. Dungeon Siege излечила мое разбитое сердце. Когда я выходил на балкон покурить, то думал уже не об ужасе неразделенной любви, а о том, как прокачивать персонажей и какой формацией лучше атаковать. Сколько оставить магов в партии и нужны ли хилеры, или же можно ограничиться пузырьками с зельями?
Нет, Dungeon Siege я не забуду никогда.

Иван Гусев,
и.о. ведущего рубрики

Берегите ослов, друзья!

Так вот ты какой, зачарованный Колобок!

ЖАНР: Action/RPG **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft Game Studios **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games **КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ:** 2 CD **ДАТА ВЫХОДА:** 29 марта 2002 года

DUNGEON SIEGE

ВЕЛИКАЯ ОСАДА

Представь, ты – обычный фермер, еще совсем юный, 15 годков от роду. Работаешь себе на огороде, никого не трогаешь, пропалываешь морковь с редисом. И вдруг, откуда ни возьмись, приходят враги и сжигают родную хату. Как выяснится потом, налетчики ищут могущественный магический артефакт для очередного Темного Лорда. Кое-как отбив атаку, ты мчишься за помощью в город Стоунбридж, полагая, что на этом твоя миссия и будет выполнена. В конце концов, ты же не воин, а простой крестьянин. Но великое приключение, имя которому Dungeon Siege, уже началось.

ОХ УЖ ЭТО ФЭНТЕЗИ!

Действие ролевого экшна Dungeon Siege разворачивается в неведомом фэнтезимире на континенте Аранна. Сеттинг самый простой: средневековье, но с магией и чудовищами. Некогда на просторах Аранны существовала огромная Звездная Империя. Увы, армейские чины не поделили власть, и начали Войну легионов, приведшую к распаду могущественного государства. Десятый легион ушел на запад континента и основал королевство Эб. Триста лет страна жила в покое и достатке, пока на ее территорию не вторглось воинственное племя драгов. Миру вновь угрожает смертельная опасность, и, как водится, только ты можешь спасти Аранну. Ты и семь твоих помощников (максимальный размер партии в Dungeon Siege – восемь персон, считая ослов. Впрочем, об ослах чуть позже).
Если честно, сюжет – самая слабая сторона Dungeon Siege. Клише на клише сидит и клише погоняет. Почему – трудно понять, ведь игра создавалась почти четыре года. За это время даже ленивый сумел бы подыскать приличного фэнтези-сценариста. Впрочем, у игры столько достоинств, что банальная история не особо расстраивает: на нее попросту не обращаешь внимания.
А вот что нельзя не заметить, так это то, как удивительно красива Dungeon Siege. В 2002 году не было ролевых игр, выглядящих лучше: после знакомства с ней да-

Дизайнеры Dungeon Siege обожают мосты.

же Diablo II начинала казаться дурнушкой. Кстати, о «Дьябле». Разработчики из Gas Powered Games многое переняли у коллег из студии Blizzard North, но не стали обращаться к их опыту в области «ландшафтного дизайна»: в Dungeon Siege все локации нарисованы, а не генерируются на лету, как в Diablo. Конечно, это делает повторное прохождение не таким интересным, но зато любая дубрава в королевстве Эб или заброшенная шахта уникальна: хоть на открытку ставь.

МИР БЕЗ ЗАГРУЗКИ

Ключевая особенность Dungeon Siege – бесшовный мир. В этой игре ты никогда не увидишь надпись Loading. Команда героев просто идет и идет вперед, выполняя свой эпический квест; поля сменяются лесами, леса – болотами, болота – горами, потом партия на лифте опускается в подземелье, затем выбирается на поверхность, и топает дальше, навстречу новым приключениям. Места склейки локаций совершенно незаметны, погодные условия, день и ночь меняются так же плавно. К подобным технологическим изыскам в начале XXI века мы были не приучены. В результате королевство Эб начинает казаться действительно волшебным местом. Другая «изюминка» Dungeon Siege – это, если так можно выразиться, его комфортность. Разработчики записали в блокнотики жалобы геймеров по поводу ролевых экшнов и постарались все исправить. Dungeon Siege напоминает пятизвездочный отель: здесь есть все для удобства клиента. Особенно грамотно решен вопрос с лутом. Во многих RPG рано или поздно наступает момент, когда приходится выбрасывать лишнюю ношу, а в инвентаре Dungeon Siege не надо вручную раскладывать мечи и пузырьки, освобождая слоты для замечательного щита, который пригодится попозже, когда персонаж «подрастет». Один щелчок, и весь лут автоматически будет уложен «по полочкам» с максимальной эффективностью. Все равно не хватает места для награбленного в долгом путешествии? Купи себе ослика или даже двух: каждый из них способен нести немало поклажи. Когда нападает враг, умное животное держится в сторонке, однако если какой чертяка решит все-таки атаковать парнокопытное, ослик не последует заветам Льва Николаевича Толстого, а даст сдачи – задними копытами. Если же ты по непонятным причинам не хочешь обзаводиться ослом (скажем, нет свободных мест в партии), лут при помощи специального заклинания можно превратить сразу в золото. Монеты места в инвентаре не занимают.

Кстати, в Dungeon Siege из пузырька с зельем можно выпить ровно столько, сколько нужно для восстановления жизни или маны. Содержимое склянок дозволено смешивать, освобождая место в инвентаре.

ПРОСТО, НО НЕ ПРИМИТИВНО

На знакомство с интерфейсом Dungeon Siege уходит не более десяти секунд. Тугодумы осваивают его за минуту. Здесь, кстати, и кроется главный секрет успеха игры – в Dungeon Siege все просто и интуитивно. Кликни левой кнопкой мыши,

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Dungeon Siege напоминает плод многодневного мозгового штурма на тему «Как бы нам обустроить Diablo?» Скептически ухмыляетесь, полагая, что Blizzard не оставила будущим подражателям простора для маневров? Ан нет, в рукавах пиджака Криса «Он сделал Total Annihilation» Тейлора осталось еще немало козырных тузов... Впервые оказавшись на просторах Dungeon Siege, невольно испытываешь восхищение трудом дизайнеров игры. «Бесшовность» склейки кусочков ландшафта создает впечатление целостности мира почище иных FMV-роликов (которые, к слову, тут отсутствуют напрочь – всю работу по разворачиванию сюжета выполняет шустрый «движок»).

Сайт AG.ru, оценка 90 из 100

МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Когда Крис Тейлор покинул Cavedog Entertainment после выхода расхваленной критиками стратегии в реальном времени Total Annihilation, многие геймеры были удивлены, узнав, что он решил временно оставить жанр RTS. Результат этого решения – Dungeon Siege. У этой игры много общего с Total Annihilation. Обе предлагают геймерам отличную графику, доступный интерфейс, весьма смышленый AI... Как и Total Annihilation, Dungeon Siege – не новаторская игра. Зато она одна из самых отшлифованных игр в своем роде.

Сайт GameSpot, оценка 8.4 из 10

ПРОКЛЯТЬЕ УВЕ БОЛЛА

Великий в своей ужасности немецкий режиссер Уве Болл (Uwe Boll) поставил крест на кинобудущем игровой серии Dungeon Siege. Он снял ужасный фильм «Во имя короля: История осады подземелья» – ничуть не лучше, чем его же «Дом мертвых», «Один в темноте», «Бладрейн». На экранизацию Dungeon Siege бесталанный киношник потратил приличные деньги – 60 миллионов долларов. Главную роль исполнил Джейсон Стэтхэм (Jason Statham). В мировом прокате фильм собрал что-то около 11 миллионов баксов. После этого провала Болл зарекся снимать кино с большим бюджетом.

Схватки в Dungeon Siege быстры и яростны.

МУЗЫКА ПОДЗЕМЕЛИЙ

Dungeon Siege может похвастать роскошным оркестровым саундтреком. Музыку к игре сочинил американец Джереми Соул (Jeremy Soule) – один из самых известных композиторов в игровой индустрии. Он работал и над другими проектами Gas Powered Games: Dungeon Siege II и Supreme Commander. У Соула выдающийся «послужной список»: Total Annihilation, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, The Elder Scrolls III: Morrowind, Guild Wars, и The Elder Scrolls IV: Oblivion. Кстати, геймер Джереми с детства хотел писать музыку для игр. Как здорово, что его мечта сбылась.

чтобы заставить персонажа идти. Увидишь врага – кликни на него и начнется схватка. Наберешь достаточно опыта, зайди в меню персонажа, и выбери, какой показатель ты хочешь повысить: силу (чем выше, тем сильней удар), ловкость (бегай резвее, стреляй точнее), или интеллект (магам без него никуда). В отличие от других RPG, ты не выбираешь, кем быть – воином, магом или лучником: судьбу героя определяют его действия. Если ты предпочитаешь рукопашную, то по мере прохождения Dungeon Siege сила и навыки владения оружием ближнего боя будут расти, что называется, как на дрожжах. У колдуна-целителя улучшаются интеллект и способности кастовать заклинания природной магии. Можно запросто создать и «мулата», мультиклассового персонажа. К примеру, если в схватке ты орудуешь оружием ближнего и дальнего боя, быть твоему герою Великим Крестоносцем (таким титулом наградит его игра).

Таким образом, больше времени уделяется не взращиванию персонажа и размещению бонусных очков опыта по многочисленным навыкам, а непосредственно подбору амуниции боевым действиям. Наряжать «куклы» героев в Dungeon Siege – сплошное удовольствие. Каждый топор или щит, который ты вручишь персонажу, отображается в самой игре. А если оружие наносит не только физический, но и магический урон, оно еще и светиться начинает. Красота!

ПАСЬЯНС «DUNGEON SIEGE»

Поняв основные принципы игры, тебе остается только откинуться на спинку кресла и получать удовольствие. Не знаю, проводились ли подобные опыты, но, кажется, в Dungeon Siege можно научить играть даже обезьяну, ведь, по сути, эта игра не сложнее столь любимого домохозяйками пасьянса «Паук». Ты скажешь, пасьянсы глупы и однообразны? Так ведь и Dungeon Siege не блещет разнообразием. Ты выполняешь одно задание – без устали кликаешь мышью, набирая уровень за уровнем. Пауки сменяются волками, волки – троллями, тролли – скелетами, скелеты гоблинами с огнеметами, гоблины – великанами из лавы, потом появляются драконы... Друзья-«однопартийцы» вовсе не глупы, и здорово помогают в сражении: держат заданный строй, меняют оружие, переходя от дальнего боя к ближнему. Если своевременно менять им доспехи и давать оружие получше, они прекрасно справятся почти с любым врагом – даже без твоей поддержки.

Кто-то может спросить: если Dungeon Siege столь примитивна, то почему автор полон восторга, вспоминая этот кровавый экшн-фест? В том-то и дело, что игра не так проста, как кажется. Чтобы бойцы твоей партии сражались эффективно, надо все отладить – как часы починить. Dungeon Siege проста в освоении, но допускает множество тактик. Она словно хорошая карточная игра, за которой можно провести ночь напролет, несмотря на то, что правила давно знакомы и никаких сюрпризов не ожидается. Собственно, в этом как раз и заключается сила Dungeon Siege. Она очень не оригинальна. Сеттинг традиционный, сюжет чахлый, геймплей позаимствован сам знаешь откуда, большинство заклинаний имеют аналоги в других ролевых экшнах... Но при этом игра «вылизана» до блеска, за ней приятно провести время. А разве не это в играх самое важное? ■

На болотах можно заплутать, так что примечай детали.

Хорошо иметь домик в деревне...

Лучники не лезут в ближний бой против «танков».

БОЛЬШИЕ АМБИЦИИ

КРАСТЬ – ТАК МИЛЛИОН, ТВОРИТЬ – ТАК DUNGEON SIEGE!

Коллеги и знакомые Криса Тейлора (Chris Taylor) описывают его как крайне харизматичного и необычайно энергичного человека. Про него говорят, что он может помочь бабушке перейти улицу, рассмешить пошлой шуткой и убедить, что невыполнимая задача, поставленная перед тобой, на самом деле элементарна. Причем все это сделает за пять минут.

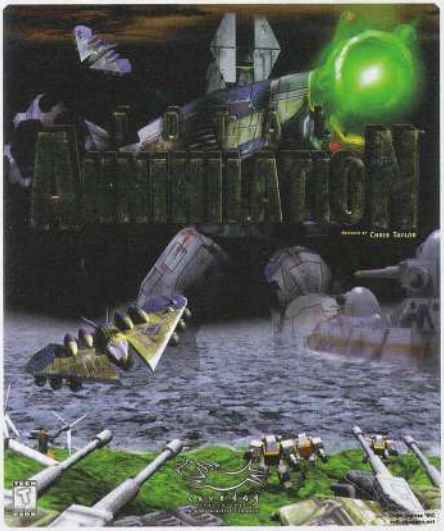
Тейлор никогда не боялся вызовов и экспериментов. Канадский гейм-дизайнер добился первого успеха, работая над спортивными играми (см. врезку «Штрихи к портрету»). Бокс, бейсбол, гонки – он делал разные симуляторы. В январе 1996 года Криса пригласили в сиэтлскую студию Cavedog Entertainment, возглавить разработку стратегии в реальном времени Total Annihilation. Тейлор переехал в США. Total Annihilation увидела свет в сентябре 1997 года, и стала бестселлером. Игра получила огромное количество наград от критиков. Все ждали, что Тейлор займется сиквелом, но Крис не хотел топтаться на месте. Он покинул Cavedog Entertainment и в мае 1998 года открыл собственную студию – Gas Powered Games. Располагается она в Кирклэнде, что в 15 минутах езды от Сиэтла.

КРУЧЕ, ЧЕМ DIABLO

Вместе с Крисом из Cavedog ушли еще несколько сотрудников – они составили костяк Gas Powered Games. Первое собрание, посвященное планам компании, прошло в доме Тейлора. Доска для записи гениальных идей лежала прямо на полу. Ребята думали, чем поразить мир. Разумнее всего было начать делать стратегию: после Total Annihilation все ждали от Тейлора именно RTS. Однако на конец XX века пришелся настоящий стратегический бум: столько студий создавало RTS, что глупо было присоединяться к их числу. Отцы-основатели Gas Powered Games решили делать ролевой экшн в духе Diablo.

– Мы были большими поклонниками Diablo, – вспоминает Крис Тейлор. – Она нам очень нравилась. А в нашем бизнесе так заведено: увидел что-то интересное, сразу думаешь, как это улучшить. Когда я впервые поиграл в Diablo, я сказал: «Круто!» При этом я не знал, есть ли рынок для игр подобного рода. Когда Diablo стала хитом, мне жуть как захотелось сделать RPG. Исследования таинственного мира, классный лут, фантастические заклинания и все в таком роде...

Разработчики Gas Powered Games – две дюжины единомышленников – подобрались под стать лидеру: они все были амбициозны и не боялись трудных задач. Ребята быстро решили, что их проект, Dungeon Siege, должен быть максимально прост в сюжетном плане. Даже проще, чем Diablo, чтобы не отвлекать геймера от главного – шинкования монстров. Второй пункт плана – игру нужно делать в 3D. А иначе не круто, а не круто – это все равно, что плохо. Третье – слишком много кликать, как в Diablo – вред-



Успех Total Annihilation позволил Крису Тейлору начать свое дело.

ШТРИХИ К ПОРТРЕТУ

Крису Тейлору немного за сорок. Его первой игрой стал бейсбольный симулятор HardBall 2, выпущенный в 1989 году. Тейлор почти 10 лет занимался разработкой спортивных игр, которые, как сам признается, всегда недолюбливал. Получив шанс проявить себя – Total Annihilation – тут же сорвал джек-пот. По мнению экспертов сайтов GameSpot и GameSpy, Крис Тейлор входит в список 30 человек, оказывающих наибольшее влияние на развитие мировой игровой индустрии. Кстати, глава Gas Powered Games – один из немногих людей, которым понравился фильм «Во имя короля: История осады подземелья».

Крис Тейлор, молодой и талантливый.

Тираж Dungeon Siege 2 составил около 800 тысяч копий по миру.

ОСАДА В КОСМОСЕ

Ролевая экшн-игра Space Siege, изданная японской компанией Sega, является духовной наследницей Dungeon Siege, однако на смену фэнтези пришла фантастика. Земля погибла под натиском инопланетян, уцелел лишь один космический корабль с беженцами – его и предстоит защищать от агрессивных пришельцев. Главная дилемма в Space Siege следующая: превратить героя игры в киборга, чтобы спасти человечество или пойти сложным путем, но сохранить людское обличье. В отличие от других игр Gas Powered Games, эта была разругана критиками за неоригинальность и недоделанность.

Space Siege вышла в августе 2008 года.

но для пальцев и мышки. Нужно добавить RTS-элементы в геймплей. Пусть персонажи ходят строем, и в бою не тушуются без присмотра хозяина-геймера. Ну и наконец, Тейлор настаивал на полном отказе от надписи «Loading»: мир Dungeon Siege должен был быть бесшовным.

– Представьте: вы смотрите фильм, но должны каждые десять минут менять пленку. Это не позволит вам толком погрузиться в мир, показываемый на экране, – объясняет Тейлор. – Мы убрали экран загрузки, и это помогло геймерам слиться с игрой. Они забыли и о мониторе, и о клавиатуре, и о мышке.

С НУЛЯ

Создание Dungeon Siege заняло почти четыре года, хотя разработчики планировали уложиться в два. Не получилось, и на то есть много причин. Главная из них – Gas Powered Games была студией-«младенцем» и не избежала многих детских болезней. Немало времени ушло на банальное обустройство в офисе. Крис Тейлор лично налаживал сетку в компании, а его зам собирал компьютеры из купленных деталей. Не было никаких наработок: движок и редактор карт писались с нуля, художники руководствовались только своим воображением. С одной стороны, это вносило некую сумятицу в рабочий процесс. С другой, Gas Powered Games была маленькой фирмой, и все вопросы в ней решались куда быстрее, чем в студиях-гигантах. К примеру, поначалу ловлей ошибок в Dungeon Siege занимались тестеры издателя – Microsoft Game Studios, и были эти парни крайне нерасторопны. Тогда Тейлор велел набрать собственную команду тестров. Решение было принято в пятницу, а в понедельник отдел уже вовсю трудился.

Сами разработчики говорят, что их главной бедой оказалась чрезмерная амбициозность. Образно выражаясь, они откусили от пирога кусок, которым едва не подавились. Творить в качестве дебютного проекта масштабный ролевой экшн в 3D, новаторский в технологическом плане, – явно идея не из лучших. В результате ребята пережили кранч эпического масштаба. Перед сдачей мастер-диска во многих студиях работают день и ночь без выходных, однако в Gas Powered Games так продолжалось не несколько недель, и даже не месяцев. Кранч тянулся годами. Все вкалывали, вкалывали, вкалывали, а работе, казалось, нет

Dungeon Siege 2

Dungeon Siege 2

Supreme Commander стала большим хитом по обе стороны Атлантики.

Supreme Commander 2

Supreme Commander 2 выходит не только на PC, но и на консоли Xbox 360.

конца и края. Энтузиазм пошел на спад. К счастью, Крис Тейлор умел вдохновлять: именно благодаря ему Dungeon Siege все-таки дожила до релиза и оказалась не халтурой, а действительно стоящей игрой. 800 тысяч строк программного кода чистого геймерского счастья.

ОСАДА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Dungeon Siege разошлась по миру миллионным тиражом. Сиквел не заставил себя ждать: продолжение вышло в августе 2005 года. Тейлор утверждал: в Dungeon Siege 2 реализованы все задумки, не вошедшие по ряду причин в первую часть. Сиквел имел определенный успех, но в целом был принят прохладнее оригинальной игры. Весной 2006 года Microsoft продала компании Take-Two Interactive издательские права на серию. Фэны ждут третью часть, но Крис Тейлор не торопится. Он не спорит: Dungeon Siege 3 обязательно выйдет, вот только когда? Кстати, Тейлор обмолвился, что в третьей части мы будем управлять не отрядом героев, а всего лишь одним персонажем – это, дескать, упростит игру. Странно, серия и так никогда не отличалась заумью; куда уж ее упрощать? Впрочем, это все лирика. Gas Powered Games работает, как заводской конвейер, выдавая по игре в два года (а бывает и чаще). В 2007 году Тейлор подтвердил свою состоятельность в RTS-жанре при помощи фантастической Supreme Commander, а скоро выходит и сиквел. Другие два проекта Gas Powered Games – Space Siege и Demigod – были неоднозначно приняты публикой и не стали коммерческими хитами. К счастью, неудачи не разорили студию и не заставили главу компании искать покупателя: она продолжает оставаться независимой. На всех выставках и конференциях разработчиков Крис Тейлор излучает спокойствие и оптимизм; говорит, его так и распирает от желания поделиться с публикой деталями новых проектов, однако соглашения с издателями не позволяют. «Проведите собственное расследование или догадайтесь, но не впутывайте меня в неприятности!» – со смехом просит Тейлор. Ждем анонсов и надеемся, что после Supreme Commander 2 он все-таки возьмется за Dungeon Siege 3. ■

Space Siege

Релиз Demigod был омрачен техническими проблемами и немыслимым «интересом» пиратов.

Space Siege

ТОТАЛЬНАЯ ПОКУПКА

5 ЛЕТ НАЗАД

Японское издательство Sega купило английскую студию The Creative Assembly. Компания, завоевавшая любовь геймеров серией Total War, поменяла не только хозяина, но и приоритеты в работе. Первая же после покупки анонсированная игра The Creative Assembly не имела никакого отношения к жанру RTS и вышла только на консолях. К счастью, экшн Spartan: Total Warrior разошелся по миру скромным тиражом, и студия вернулась к серии Total War.

Spartan: Total Warrior стал первым опытом The Creative Assembly в экшн-жанре.

Приобретение The Creative Assembly – одна из побед японского издательства в крестовом походе на Запад. Sega планировала в течение пяти лет войти в пятерку лидирующих компаний, выпускающих игры, а значит, без европейского и американского рынков не обойтись.

Глава The Creative Assembly Тим Анселл (Tim Ansell), основавший студию в 1997 году, необычайно доволен случившейся сделкой. Покупка обошлась Sega в 30 миллионов долларов. Есть чему радоваться. ■

EIDOS ВЫСТАВЛЕНА НА ПРОДАЖУ

«Бо оно покупает Eidos Interactive!» – заверещали СМИ. Британское издательство сумело-таки избежать банкротства и получило второй шанс. Вскоре стали поступать подробности, и выяснилось: не все так просто. Во-первых, глаз на Eidos положил не сам фронтмен группы U2, а компания Elevation Partners, возглавляемая бывшим президентом Electronic Arts Джоном Риччитьелло (John Riccitiello) (сейчас он, кстати, снова возглавляет EA). Боно – лишь один из партнеров. Во-вторых, Elevation Partners не приобрела Eidos, а сделала предложение: платим наличными по 50 пенсов за каждую акцию, то есть 135 миллионов долларов за все издательство. Но буквально на следующий

Бывший президент EA чуть было не стал новым главой Eidos.

день объявился еще один претендент на руку и сердце Eidos – британское издательство SCi. Конкуренты предложили на 3 пенса больше за каждую акцию Eidos. Разборчивая невеста тут же задумалась, и в конце концов выбрала именно SCi. ■

НОВЫЙ ХОЗЯИН СРЕДИЗЕМЬЯ

Будущее за онлайновыми играми – уяснили раньше многих в компании Turbine, и рискнули всем ради шанса повторить успех World of Warcraft. Создатели Asheron's Call решили самостоятельно издавать глобальную онлайновую ролевую игру Middle-Earth Online. Договоры, подписанные с Tolkien Enterprises и Vivendi Universal Games, позволяют Turbine использовать «Хоббита» и трилогию «Властелин колец» для любых онлайновых нужд. Также стало известно, что Middle-Earth Online выйдет лишь в 2006 году – «мера неприятная, но необходимая». Прежде релиз был намечен на июнь 2005-го. Сто тысяч фанатов Средиземья, зарегистрированные на сайте игры www.middle-earthonline.com, взвыли от досады. Впрочем, разработка затянулась, и Middle-Earth Online,

Так Middle-Earth Online выглядела в 2005 году.

сменив «вывеску» на The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, добралась до магазинов лишь в апреле 2007 года. ■

10 ЛЕТ НАЗАД

ДЖОЛИ СТАЛА КРОФТ

В марте 2000 года стало известно, что роль бесстрашной расхитительницы гробниц Лары Крофт в фильме по мотивам игр серии Tomb Raider исполнит сексапильная Анджелина Джоли (Angelina Jolie). Режиссерское кресло занял Саймон Уэст (Simon West), до этого снявший «Воздушную тюрьму». Приключенческий фильм «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» вышел на экраны кинотеатров летом 2001 года и собрал в мировом прокате 274 миллиона долларов. Это – самая кассовая экшн-картина с женщиной в главной роли. На втором месте – «Чужие» с Сигурни Уивер (Sigourney Weaver). ■

ГЭРРИОТ УХОДИТ

Ричард Гэрриот (Richard Garriott), создатель культовой ролевой серии Ultima и ММО-«мамы» Ultima Online, покинул студию Origin Systems. Вместе с ним ушли еще 20 сотрудников. Не по собственному желанию – их сократили. Гэрриот продал Origin издательству Electronic Arts в 1992 году и впоследствии не раз об этом жалел. «Электроники» ограничивали творческую свободу гейм-дизайнера. Издательство закрыло все проекты студии, включая Privateer Online, Harry Potter Online и Ultima Online 2. Гэрриот ушел делать Tabula Rasa. Origin Systems протянула без своего создателя еще 4 года. ■

О НАБОЛЕВШЕМ

ГЛАВПОЧТАМТ

Всем привет. Снова с вами Иван Гусев, оленевод-любитель и председатель житомирского фэн-клуба латиноамериканских сериалов Mi Amor Mi Corazon.
Заметил любопытную особенность: чтобы читатели «РС ИГР» не ленились и регулярно писали в редакцию, их нужно время от времени «попинывать». В смысле, напоминать: эй, солдат, напиши матери. Только тогда вы бросаете дела и садитесь за компьютер – черкануть весточку. И это правильно – писать в Правильный. Господа и дамы, найдите свободные пять минут и расскажите, что там интересного происходит в вашей геймерской жизни. Поделитесь открытием, пожалуйтесь, похвалите. Нам, редакции «РС ИГР», это и вправду нужно и интересно.

ЧЕМУ УЧИТ МОЛОДЫХ «DRAGON AGE: НАЧАЛО» И КОГДА ВЫЙДЕТ СИМУЛЯТОР РУССКОЙ АРМИИ?

ПИСЬМО НОМЕРА

Давно обратил внимание, что порой в играх мне больше нравится сама история и возможность влиять на нее, чем непосредственно игровой процесс, служащий лишь мостиком между сюжетными вставками. Выполнение игровых действий начинает восприниматься как вынужденная необходимость – играй, чтобы получить новую порцию сюжета. Но, быть может, без «геймплея» это была бы и вовсе не игра? На эти размышления меня подвигла новая игра BioWare.
Сценаристам «Dragon Age: Начало» можно поставить твердую «пятерку». Именно диалоги и сюжетные сценки лучшее, что есть для меня в этой игре. Особенно удались перебранки персонажей и замечания, отпускаемые героями по ходу прохождения игры. В частности, один из персонажей, попав со своей командой в отдаленную деревню, где все глубоко верующие, высказал интересную мысль, что богослужения священника – единственное развлечение в этом месте. Причем сказал это, когда один из прихожан с горящими глазами попросил священника продолжить прерванное служение.
Очень верно подмечено! Отдаленность = отсутствие развлечений = повышенная религиозность. Вот так вот игры, те самые компьютерные игрушки, над художественной ценностью которых многие посмеиваются, помогли мне понять больше, чем лекции преподавателей.
Аким Асланов

«Dragon Age: Начало» – больше чем игра. Это настоящее произведение искусства. Она – не «Война и мир», и даже не «Властелин колец», но гораздо лучше, чем большинство фэнтези-романов, выпущенных в XXI веке. И великой эту игру сделала вовсе не ролевая система или боевка, а бригада сценаристов BioWare. Они придумали удивительный мир и наполнили его таким количеством деталей, что он ожил. Dragon Age не просто развлекает, она заставляет задуматься и даже, как дает понять Аким, учит.

Письма присылайте по адресу:
101000, Москва, главпочтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «О наболевшем»

Электронные письма ждем на адрес:
post@pc-games.ru

Здравствуйте, дорогой тезка Иван Гусев.
Давно не писал в вашу славную рубрику по одной простой причине – я играл в MMOPRG. Разные. Если раньше я с умилением вспоминал о том, как случайно наткнулся на Perfect World, как решил установить, как начал играть, то сейчас я вспоминаю об этом дне как об одном из худших в жизни. Полтора года я играл в разные бесплатные MMORPG и только сейчас понял, что все это зря и даже во вред. Если до знакомства с Perfect World я играл в однопользовательские игры, получал удовольствие и никуда не торопился, то после «знакомства» я стал привередливее в выборе, и играю в течение нескольких дней и не дольше часа в день, потому что у меня в Perfect World простаивает перс, а его надо качать. Признаюсь, я был настоящим лузером, и это плохо. Но недавно я отказался от MMORPG вообще. Я понял, что львиная доля аудитории бесплатных MMORPG на русских серверах это, извините, быдло. А как таких назвать по-другому? Мат, оскорбления, полное неуважение к другим геймерам и так далее. Я понял, если с такими постоянно общаться, то скоро сам быдлом станешь. Хочу посоветовать людям, которые сейчас играют в MMORPG по 3 часа в день и дольше: не злоупотребляйте, знайте меру, не забывайте про «реал», и, пожалуйста, не повторяйте моих ошибок.
Недавно был случай следующий. Я накануне выхода Mass Effect 2 отложил денег на покупку лицензии. А когда двоюродный брат узнал про это, то прямо так и сказал: «Вань, да ты дурак что ли? Зачем тратить деньги? Скачай!», а сестра добавила: «На эти деньги купи что-нибудь дельное!» И это говорят люди, которым уже за восемнадцать! Понимают, что такое воровство, но не понимают, что пиратство – это то же самое. За удовольствие надо платить, а тем более лицензия приносит немало «плюшек». Например, качественный перевод.
С уважением, ваш постоянный читатель Иван

Признаюсь, я всегда недолюбливал онлайновые RPG – несмотря на то, что сам инвестировал уйму времени в World of Warcraft, Tabula Rasa и Warhammer Online. Многие геймеры потом с ужасом смотрят внутриигровую статистику и рвут волосы на голове: «Ох, я потратил три недели чистого времени на виртуальный мир, который мне уже надоел! Да лучше бы я не персонажа прокачивал, а в качалку ходил – больше бы пользы было!»
Мне времени, потраченного на игры, никогда не было жалко. Я считаю, эта форма досуга ничуть не хуже многих других. Не каждая туристическая поездка сравнится по объему и яркости впечатлений, скажем, с «Dragon Age: Начало». Но вот что раздражает меня в MMORPG: рано или поздно наступает такой момент, когда ты запускаешь клиент игры с ощущением, будто отправляешься на работу. Нужно качаться, и качаться эффективно! Нет, спасибо, мне рутины в реальной жизни хватает! Так что, молодец, Ванька, что «соскочил» с Perfect World. Если чувствуешь, что игра начинает тяготить, надо бросать, и не важно, какие прекрасные воспоминания вас связывают.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция культового журнала «РС ИГРЫ»! Хочу обратить ваше внимание на одну очень интересную тему, которая наверняка волнует многих читателей! Я – фанат серии С.Т.А.Л.К.Е.Р., и всегда брал лицензионные версии. Интернет я подключил пять месяцев назад. Начал с интересом вникать в сетевую игру. Оказалось, покупка лицензионной версии еще не гарантирует доступ ко всем серверам. Разработчики, наверное, и не подозревают, что на серверах бесчинствуют админы, а также их друзья. Получить пожизненный бан можно и без читов, и серьезных нарушений: например, если во время игры назвать в чате друга админа «читером», и это притом, что тот, бегая с одним пистолетом, набил несколько десятков фрагов, убивая с одного выстрела! Другой пример: испортил статистику еще одному «исключительному», пристрелив его, и получил бан. Видимо, противник обиделся. А бан-то дают пожизненный! Недавно я не смог зайти на пять серверов с хорошим пингом. На четырех из них мне выдается сообщение, что меня забанил один и тот же человек. Так моя лицензионная версия стала «пираткой». Теперь я и мои друзья играем в Call of Duty, Counter-Strike и Left 4 Dead и мы понятия не имеем, кто там админ и кто его друзья, которых нельзя обижать.
С уважением, Владимир Гордый

Геймеры России и стран СНГ! Все на демонстрацию! Готовьте транспаранты «Прекратим админский беспредел!», «Хватит банить парней с плохой кармой!» и «Мы за отмену пожизненного бана».
Если же говорить серьезно, действительно, самая лучшая игра – это та, в которой никто не знает, кто админ и где он живет. Но так уж сложилось, что многие геймеры – народ юный и несознательный. За ними глаз да глаз нужен. Желание победить порой оказывается сильнее желания играть честно и корректно. Так что, как пел покойный Майкл Джексон, «If you wanna make the world a better place, take a look at yourself, and then make a change». Что означает, хочешь перемен – изменись сам. Вдруг тот парень, убивавший всех с одного выстрела, не был читером, а просто классно играл? А ты ему сразу: «читер!»

Привет, дорогая редакция журнала «РС ИГРЫ»!
Я в конце 2009 года пришел из армии, честно отдавал долг родине! И вот что подумал, а существуют ли симуляторы армейской жизни? Я не о смерти после первого попадания, и не о реалистичном воссоздании атмосферы на боевом поле. Есть ли симулятор простой, обыденной армейской жизни? Заправка кроватей на скорость, ПХД, муштра, обучение часами строевому шагу, всякие строевые приемы, отработка подъем-отбой, подшивание и все такое!
Или, может, такая игра планируется в скором будущем?! Не знаю только, радостном или не очень! Как правило, реальные симуляторы никому не интересны.
Виктор Анохин

И почему это симуляторы никому не интересны? Очень даже интересны. Только, понимаешь, Виктор, любопытство вызывают необычные профессии и занятия. Геймеры готовы спасать людей из огня, нырять ко дну, охотиться на редкого зверя. Солдатская жизнь тоже по-своему интересна. В США больше 30 миллионов долларов уже потратили на разработку многопользовательского шутера America's Army. Говорят, каждый второй новобранец играл в эту агитку. Думаю, если бы в America's Army приходилось бы заправлять кровать или учиться строевому шагу, количество рекрутов резко бы снизилось. Казарменный быт никогда не попадет в игры. И слава богу.

Приветствую редакцию Правильного. У меня есть вопрос и одно замечание. Нет, замечания не по поводу того, что в журнале больше рекламы и меньше описаний игр, и не по поводу увеличения цены, а просто по поводу того, что новая упаковка диска, по-моему, не очень удобная. Липучка все время прилипает к диску и портит его, когда вытаскиваешь его из упаковки. Может, конечно, я криворукий, но мне кажется, дело не в этом.
Вопрос у меня такой: мне нравятся игры в жанре квест, но, по-моему, жанр скудеет. Может, я и ошибаюсь, но, кажется, квесты превращаются в клонов (за исключением нескольких игр). Может ли случится так, что квесты из-за однообразности лишатся интереса геймеров, и их будут выпускать раз в два года и настолько слабые, что в них будет интересно играть лишь пятилетнему? Или, наоборот, квестов будет мало, но все будут хорошие?
S.t.r.i.d.e.r.

Жанр давно в кризисе, это знают все. Времена сумасшедшей популярности Myst, Broken Sword и Monkey Island ушли и уже не вернутся. Однако это вовсе не означает, что квесты обречены на вымирание. То есть дешевые адвенчуры на двадцать экранов, сделанные где-нибудь в Восточной Европе, безусловно, уйдут. Дурная графика, плохая озвучка, общая бюджетность – кому это интересно, кроме как хардкорным поклонникам жанра, коих совсем немного? Помяните мое слово, «классике» осталось недолго. Вот выйдет Бенуа Сокаль (Benoit Sokal) на пенсию, и все. Время от времени будут появляться серьезные адвенчуры, с закрученным сюжетом и замысловатыми головоломками. Однако создавать их будут энтузиасты, а издавать маленькие компании. Квест перерождается. Как оказалось, жанр довольно интересен «казуальщикам». Да, всем тем, кто любит коротать время за Zuma и Bejeweled. Геймеры, выбирающие простые игры, тоже любят разнообразие. Им уже надоело выкладывать по три шарика в ряд, и их все сложнее заинтересовать очередным клоном Tetris. Они хотят чего-то новенького. Сегодня многие разработчики казуальных игр черпают вдохновение в классических адвенчурах. В суперпопулярной серии Mystery Case Files полным-полно квестовых элементов. Разумеется, головоломки куда проще, чем, скажем, в Grim Fandango – время и целевая аудитория накладывает ограничения. Ну и ладно, ничего страшного. Сегодня в игровой индустрии приветствуется доступность и понятность.

Здравствуйте! (писать «многоуважаемая редакция» не стал – много пафоса). Пишу, чтобы высказать свои мысли. Года два назад игры были моим главным увлечением. Я предпочитал лишний час посидеть за компьютером, чем пойти гулять с друзьями, сходить в кино, отдохнуть, сделать уроки… Я проходил игры от и до – старался найти все секреты, какие-нибудь тайные фиговины и тому подобное. Сейчас что-то изменилось: я по-прежнему стараюсь покупать все новинки игрового мира, но пройти их до конца я не могу. Не то чтобы времени мало – просто не хочется! Полчаса в Dragon Age или Call of Duty: Modern Warfare 2 мне вполне хватает на день! И вы знаете, я не вижу в этом проблемы! Появилось больше свободного времени – это здорово! Помимо убивания виртуальных драконов в жизни есть куда больше интересных вещей. Вполне возможно, что это возрастное, но все равно я советую тем, кто много времени проводит в виртуальных мирах: почаще выбираться со своими друзьями в мир реальный!

Тарас Афонин

Все верно пишешь, Тарас, все верно. Игры – это классно, но в жизни столько всего интересного, что глупо слишком долго сидеть за компьютером. Это и для спины вредно, и для глаз, и дает минус три к репутации, когда с девчонками общаешься. Ох, не надо недооценивать эти очки! Их одним походом в кино и попкорном не отработаешь.

Чем больше тебе лет, тем меньше игр ты завершаешь. Слишком много забот и увлечений, чтобы из принципа доигрывать до конца. Моя бы воля – запретил бы выпускать игры, прохождение которых превышает 15 – 20 часов. А что здесь такого? Никто же не пытается показывать в кино пятичасовой фильм. Режиссеры знают: они должны рассказать историю за полтора – два часа экранного времени, и зрителя вполне устраивает эта определенность. Мало кто уходит посредине сеанса; фильмы, как правило, досматриваются до конца. А сколько процентов начатых игр ты завершил? Десять? Пятнадцать? Черт, я так и не осилил Grand Theft Auto 4. И с «Dragon Age: Начало» – та же фигня. Ну нет у меня свободных 100 часов! Максимум – 40.

Вот разработчики Call of Duty: Modern Warfare 2 – молодцы. За шесть часов отстрелялся, а дальше решай: проходить синглзаново на более сложном уровне, или показать всем в мультиплеере, кто здесь папа, либо же просто выключить компьютер и пойти погулять.

Приветствую, редакция Правильного! Пишу вам, полный бурных впечатлений от игры Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition. Игра мне очень понравилась (особенно конец): хорошая графика, уникальные возможности… Ну а теперь вот какой я бы хотел задать вопрос: в рецензии было написано, что можно поднимать противников (или предметы интерьера) по три за раз. Я пытался так сделать, но ничего не получилось, даже с полностью прокачанной хваткой силы. Пожалуйста, напишите, как это сделать.

Ваш юный Старкиллер

Юный падаван, магистр Йода с тобой говорит. Знай, чтобы силу использовать, вера нужна. Написано если в рецензии, что троих можно за раз швырнуть, значит, можно. Маловерие нужно тебе побороть. Включи Star Wars: The Force Unleashed. Нет, на монитора экран не смотри. Глаза свои закрой, мешают они тебе. Почувствуй силу. Верь! А теперь… давай, бросай! Ну вот, получилось все у тебя? Пять врагов сразу уничтожены. Что? Глаза твои были закрыты? Не видел ты ничего? Как же быть? Загадки великие жизнь преподносит…

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

Скажите, пожалуйста, а вы не подсчитывали сколько человеко-часов уходит на подготовку одного номера? Скажем, сколько человек работает над одним выпуском «РС ИГР» и сколько часов в месяц. Расскажите, это ж многие читатели хотели бы услышать – проникнуться уважением к вашим усилиям и просто представить, как ЭТО.

Отвечает Игорь Сонин:
Реально подсчитать человеко-часы очень сложно – большинство наших сотрудников и авторов работает не каждый день и по свободному графику. Ну а всего над журналом трудятся около тридцати человек.

Вышла Mass Effect 2, и я в очередной раз убедился, что главный герой, Джон Шепард, очень похож на бывшего редактора «РС ИГР» – Александра Каныгина. Случайное ли это совпадение или хитроумный план BioWare? И были ли в редакции смешные ситуации по этому поводу?

Отвечает редакция:
Александр Каныгин так прокомментировал эту ситуацию: «Нам пишут: «блин, я не могу каждый раз, когда я смотрю трейлеры Mass Effect 2, видя Шепарда, я думаю, что это ты». Делаю официальное заявление. Да, пацаны, я был молод и мне нужны были деньги. И можете меня процитировать.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

КРУТЯТСЯ ДИСКИ

2010-й год начался на той же мажорной ноте, на которой закончился 2009-й. Количество вышедших хитов уже создает дефицит свободного времени, а что будет дальше… К моменту выхода журнала многие наверняка успеют пройти Mass Effect 2, оценить достоинства Aliens vs. Predator, почувствовать запах виртуального пороха Napoleon: Total War. Каждая из этих игр заслуживает самого пристального внимания, у каждой из них есть шанс получить наш «Золотой Кулер». И это не наша щедрость, а объективная реальность, с которой приходится считаться. А ведь не за горами Mafia 2, Bioshock 2, Star Trek Online…

Выход второй части Mass Effect произвел эффект разорвавшейся бомбы. Не сказать, что мы были совсем не готовы к продолжению космической саги от Bioware, однако разработчики смогли превзойти все наши ожидания. Во-первых, была исправлена большая часть ошибок первой части; во-вторых, отныне перед нами action с элементами RPG, в-третьих – нас ждет потрясающая история и зрелище поистине кинематографического качества. Мир Mass Effect 2 – живой, сложный и многомерный. Здесь не бывает правильных или неправильных поступков, их определяет сам игрок: безнравственное, на первый взгляд, решение может привести к самой неожиданной развязке. Сид Мейер (Sid Meyer) как-то сказал, что игра – это серия интересных выборов. С этой точки зрения, Mass Effect 2 – Игра с большой буквы.

Дмитрий Эстрин,
редактор рубрики

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР»
www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

DARK VOID

Демоверсия нового фантастического экшна от Capcom, сюжет которого закручивается вокруг пилота грузового самолета, потерпевшего крушение в Бермудском треугольнике. Доступен шестой уровень игры, где Уилл находит реактивный ранец, позволяющий перемещаться по воздуху на огромной скорости. С помощью этой технологии нужно выполнить ряд заданий, захватывая вражеские летающие тарелки и атакуя инопланетных существ во всех трех измерениях. Демоверсия дает отличную возможность оценить уникальную систему «вертикального боя» и поучаствовать в головокружительных воздушных сражениях.

ZOMBIE DRIVER

Пробная версия забавной автомобильной аркады, в которой нам предлагают спасать перепуганных горожан от тысяч кровожадных зомби. Доступно три миссии, где нужно вытащить выживших из окруженных мертвяками домов, вдавливая голодных монстров в асфальт своим главным оружием – автомобилем. За каждое выполненное задание предусмотрено вознаграждение, которое можно потратить на тюнинг или пополнение арсенала всевозможными пушками. Игра позволяет свободно кататься по городу и давить ходячих мертвецов, главное – не забывать жать на газ, иначе попросту съедят.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

MECHWARRIOR: LIVING LEGENDS OPEN BETA 1

Под самый конец года целый ряд команд выпустили первоклассные модификации, среди них особенно выделяется MechWarrior: Living Legends Open Beta 1. Создатели мода разработали полноценную игру на движке Crysis, легко обходящую по интересности и качеству исполнения такие вещи, как Battlefield 2142 и Frontlines: Fuel of War. MechWarrior: Living Legends Open Beta 1 лучшим образом вписывается во вселенную Battletech, ни одна официальная игра из серии Mechwarrior с этой работой сравниться просто не может!

THE NAMELESS MOD V 1.0.4

Упорству создателей The Nameless Mod v 1.0.4 можно только позавидовать. Для того чтобы закончить этот по-настоящему гигантский мод, разработчикам понадобилось целых семь лет, зато результат налицо: оригинальная игра переделана практически до основания. The Nameless Mod v 1.0.4 хорошо продуман, полностью озвучен фанатами (кстати, озвучили фанаты не хуже наших «профессиональных актеров»). Поистине эпическая работа: настоящий шедевр, которого стоило ждать столько времени.

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

SPECIALS

ТРЕЙЛЕР BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

На момент сдачи номера в самом разгаре был бета-тест Battlefield: Bad Company 2. Основные претензии игроков пока сводятся к низкой оптимизации: при сравнительно средней графике новый Battlefield умудряется тормозить на более-менее современных машинах. Это серьезная проблема для сетевого шутера, но не стоит забывать что речь идет пока лишь о бета-версии игры: есть большой шанс, что к моменту финального релиза все технические недоработки будут устранены. На диске к этому номеру ты найдешь несколько трейлеров и роликов с нарезками из реального геймплея.

ИНТЕРВЬЮ С КИМОМ СОАРЕСОМ, ДИЗАЙНЕРОМ COMMAND: CONQUEST OF THE AMERICAS

В конце января в Стокгольме на конференции Paradox Interactive Convention были проанонсированы два проекта: один из них, Magna Mundi, развивает идеи мода Europa Universalis 3 с акцентом на исторический реализм. Над другим, Command: Conquest of the Americas, работает студия Nitro Games, знакомая нам по «Ост-Индской Кампании». На этот раз действие развернется на западе Атлантического океана, также обещаются расширенные игровые возможности. Более подробно об игре рассказывает ведущий дизайнер проекта Ким Соарес.

ТРЕЙЛЕР SUPREME COMMANDER 2

В ноябре 2008 года студия Gas Powered Games заключила соглашение с компанией Square Enix, в соответствии с которым последняя стала издателем второй части Supreme Commander. На тот момент об игре не было известно почти ничего, кроме того, что она действительно находится в разработке. Однако уже на E3 в следующем году Gas Powered Games продемонстрировали журналистам раннюю версию игры. Игра стала больше, красивее, динамичнее и умнее и должна выйти в самое ближайшее время, а пока предлагаем вам оценить ее потенциальные достоинства, посмотрев свежий трейлер – возможно, последний перед релизом.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

DARK VOID

До создателей Dark Void никому еще не приходило в голову прицепить к спине главного героя самодельную турбину и назвать это важнейшей особенностью игры. Поначалу, впрочем, Dark Void напоминает типичный шутер от третьего лица, все идеи которого авторы неудачно позаимствовали у других представителей жанра, и, прежде всего, Gears of War. Взять, например, однотипное оружие и одинаковые локации, представляющие собой нагромождения «коробочных» укрытий, за которыми, правда, можно прятаться разными способами. Подробнее о Dark Void мы расскажем в нашем видеообзоре.

BORDERLANDS: THE ZOMBIE ISLAND OF DR. NED

Дополнения к Borderlands просто обязаны были рано или поздно появиться, ведь игре подобного рода не обойтись без регулярных добавок – будь то новые квесты или просто набор невиданного ранее лута. Первое официальное дополнение содержит все перечисленное и продается всего за $10. К прохождению дополнения можно приступить в любой момент игры после достижения 10 уровня. К сожалению, разработчикам не удалось решить технические проблемы, знакомые нам по оригиналу: в частности, иногда игра заметно подтормаживает.

WINGS OF PREY

«Крылатые хищники» имеют примерно такое же отношение к знаменитому сериалу «Ил-2 Штурмовик», как пылесос к болидам, что, впрочем, ничуть не умаляет достоинств игры. У Gaijin получился очень правильный авиасимулятор для широкой аудитории. На уровне сложности «аркада» самолеты ведут себя крайне покладисто, охотно слушаются штурвала и не умеют летать разве что задним ходом – такой вариант идеально подойдет новичкам. Более продвинутые режимы «реализм» и «симулятор», напротив, заставят понервничать даже опытных асов, намотавших сотни часов в оригинальной «Ил-2».

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»

Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков, возможно, откроет тебе двери редакции.

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ПУЛЬС

Previews
Interstellar Marines

Reviews
Mass Effect 2
Dark Void
Borderlands: The Zombie Island of Dr Ned
Звезды: Холодные игрушки
Крылатые хищники (Wings of Prey)
Zombie Driver

Без комментариев
Vancouver 2010

Specials
САП
Дневники разработчиков Wargaming.net
Интервью с ведущим дизайнером Commander: Conquest of the American
Презентация классов Command and Conquer IV
Презентация генерирования персонажей в Brink
Дневник разработчиков R.U.S.E.

Трейлеры
Age of Conan: Rise of the Godslayer
Aliens vs. Predator (3 ролика)
Battlefield: Bad Company 2
BioShock 2 (2 ролика)
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
Dragon Age: Origins - Awakening (2 ролика)
Fallout: New Vegas
Just Cause 2
Lost Planet 2 (2 ролика)
Split Second
Superstars V8 Next Challenge
Supreme Commander 2
Transformers: War for Cybertron
Метро 2033

Демоверсии
Dark Void
Zombie Driver

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Empires III: The Asian Dynasties
ArmA: Armed Assault
ArmA II
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Deus EX
Day of Defeat: Source
Doom 3
Dragon Age: Origins
Far Cry
Far Cry 2
Fallout 3
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life
Half-Life 2
Left 4 Dead
Microsoft Flight Simulator 2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra: Ostfront 1941-45
rFactor
Star Wars: Empire At War - Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10
Battlefield 2
Forgotten Hope 2.25
Crysis
MechWarrior: Living Legends Open Beta 1
Deus EX
The Nameless Mod v 1.0.4
Doom 3
NewDoom3 v1.0
Half-Life 2
Dino D-Day v1.1
Wolf3D Remake Demo v0.77
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Constantine V1.5
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
Misery Stone
rFactor
Peugeot 207 super 2000 1.10
Star Wars: Knights of The Old Republic II – The Sith Lords
Force Fashion II

ДРАЙВЕРЫ

ATI Catalyst 10.1 Win 7/Vista 32-bit
ATI Catalyst 10.1 Win 7/Vista 64-bit
ATI Catalyst 10.1 Windows XP 32-bit
DirectX End-User Runtime (Август 2009)
ForceWare 196.34 Win 7/Vista 32-bit
ForceWare 196.34 Win 7/Vista 64-bit
ForceWare 196.34 Win XP 32-bit
Realtek HD Audio Driver 2.41

ПАТЧИ

Линия Фронта. Битва за Харьков №66 RU
Mass Effect 1.02 RU (Золотое издание)
Red Faction: Guerrilla v1.0.1.0 RU
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти v1.6.02 RU
Предтечи v1.1 RU
Warcraft III: Reign of Chaos v1.24d RU
Warcraft III: The Frozen Throne v1.24d RU
Borderlands v1.2.1 Интернациональный
The Sims 3 v1.0.631 - 1.9.22 Интернациональный
World of Warcraft v3.3.0 - v3.3.2 RU

ПУТЕВОДИТЕЛЬ

Базы читов
CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 10.6
CheMax Rus 9.4

Чит-программы
ArtMoney SE 7.32
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры
Braid
Dark Void
Freelancer
Gods: Lands of Infinity
James Cameron's Avatar: The Game
Mass Effect 2
Obscure II
Painkiller: Overdose
Port Royale
The Elder Scrolls III: Morrowind

Трейнеры
Не время для драконов
Call of Duty: Modern Warfare 2 (обновление 14.01.2010)
Call of Duty: Modern Warfare 2 (обновление 18.01.2010)
Dark Void
Darkest of Days v1.05
Day of the Zombie
Divinity II: Ego Draconis v1.0.13.67
С грузом по Европе
С грузом по Европе v1.2
Football Manager 2010
Football Manager 2010 v10.1.0
Grand Ages: Rome. Reign of Augustus
James Cameron's Avatar: The Game v1.02
Mass Effect 2
Санитары подземелий
Pro Evolution Soccer 2010
Scorpion: Disfigured v1.1.1
Star Wars: The Force Unleashed
Star Wars: The Force Unleashed v1.1
World of Zoo

Редакторы игр
Anno 1404 - Map editor 1.0
Dragon Age: Origins - Toolset 1.00

SHAREWARE

Cajun Cop
Collapse!
Gemini Lost
HdO Adventure: The Time Machine
Heroes of Hellas 2: Olympia
King's Smith
Passport to Paradise
Virtual City

СОФТ

Свежий софт
a-squared Free 4.5.0.24
BitDefender Internet Security 2010 13.0.18.345
Microsoft Security Essentials 1.0.1759.0
Security Suite v1.4 Beta
Spyware Terminator 2.6.6.196
BurnAware Free 2.4.3

Firegraphic 10.5.10500
Texture Maker 3.03
NetInfo 7.0
Orbit Downloader 3.0.0.1
Trillian 4.1.0.23
Web Site Maestro 7.6.9
AlfaClock Free 2.44
Arum Switcher 3.2
CloneSpy 2.5
eXtreme Movie Manager 7.0.6.2
File Renamer Turbo 2.65
FireDaemon Pro 1.9 Build 2414
GNU Drive Copy 1.0
HD Tune Pro 4.01
IObit SmartDefrag 1.40
LockHunter 1.0 beta 3
MyFreeWeather 2.31
PC Wizard 2010 1.93
Skin Builder v3.2.0
UltraCompare 7.00.0
1 Video Converter 5.2.24
Any Video Converter Free 3.0.2
Dexster Audio Editor 3.3
ImTOO 3GP Video Converter 5.1.37.0120
ImTOO DVD Ripper 5.0.62.0115
jetAudio 8.0.4 Basic
Video DVD Maker Free 3.25.0.65
Winamp Full 5.572
Autorun Manager 5.0
CrystalDiskMark 3.3.0
DriverMax 5.4
Free Registry Cleaner 4.20
Fresh Diagnose 8.30
Hard Drive Inspector 3.35
HDD Observer 3.6.2
OpenGL Extension Viewer 3.16
Process Lasso 3.80.2
RegDoctor 2.17
System Mechanic 9.5.5.0
TaTuich 0.3
Windows 7 Manager 1.1.8
WinLock 5.04
WinTuning 7 1.06
XP-AntiSpy 3.97-3

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.1.546
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.65
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.91 RU
WinZip 14.0.8688
Internet Explorer 8.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.6
Opera International 10.10
CloneDVD 4.5
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.5.2716
Virtual CD 10.0.0.3
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.3 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10.2
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 5.7.0
XP Codec Pack 2.4.6
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.6.1.1185
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 3.0.3
HyperSnap-DX 6.70.01
Mozilla Thunderbird 3.0.1 Rus
The Bat! Pro 4.2.23
MosMap Light 3.1
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.5 Build 105
Miranda IM 0.8.13
mIRC 6.35
QIP Build 8095
FAR Manager 2.00 Build 1263
Total Commander 7.50
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.5
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime QuickTime 7.6.5
VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN

Cop Out
Месть пушистых (Furry Vengeance)
Начало (Inception)
Рыцарь и день (Knight & Day)
Робин Гуд (Robin Hood)
Команда А (The A-Team)

99 BONUSES

FAQ

Не читается диск, что делать?
Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант. Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
А: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – не имеет нужных патчей, поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за границы.

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

CLIVE BARKER'S JERICHO

ДЕНЬ, КОГДА БОГ СОДРОГНЕТСЯ

Перед тем как отправить Адама и Еву на неминуемое рандеву с Искусителем, всеблагой Творец тренировался. В этом нет ничего удивительного: любое дело требует сноровки, дело сотворения жизни в этом смысле ничем не отличается от всех прочих. Беда в том, что продукт этой тренировки оказался не совсем тем, чего ожидал от него Творец: бесполое, инертное создание, одинаково прекрасное и отвратительное, несущее в себе абсолютно все черты своего Создателя... помните хрестоматийное «по своему образу и подобию»? Неожиданно оказалось, что и подобие, и образ не так уж и достойны отдельного существования – а о довольно скверном нраве иудейского Господа и до нас сказано достаточно. Однако был ли этот акт творения простой шуткой или пробой пера – неважно: Перворожденное было отвергнуто своим Отцом и низвергнуто в вечную Бездну, где ему надлежало скитаться вечно – проклятому, забытому, не знавшему родительской любви. Впрочем, даже Творец был не в силах сдержать Перворожденное от возвращения в единожды познанный мир. Сказано, что это существо предпримет семь попыток – и с каждой заберет в свою клетку вне пространства и времени кусочек Земли. Все эти украденные фрагменты дадут Перворожденному возможность вернуться в наш мир навсегда. За вратами погребенного в песках города Аль Хали людей ждет не просто абсолютное зло – но зло выше абсолютного, выше первородного, зло за пределами понимания и осмысления. И да, оно жаждет свободы. Оно жаждет вновь обрести то, что однажды принадлежало лишь ему.

- **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters
- **РАЗРАБОТЧИК:** MercurySteam
- **ДАТА ВЫХОДА:** 23 октября 2007
- **СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ:** 6.8/10

СЛОВО СЛАБЕЕ

У Клайва Баркера (Clive Barker), автора Jericho, достаточно причин для острых дискуссий с церковью вообще и ее священными коровами в частности. Творческий человек открытой нетрадиционной сексуальной ориентации, столкнувшийся со всеми сопутствующими этому факту трудностями и невзгодами, наверное, имеет право задать носителям строгой морали неудобные вопросы и предъявить божественным идолам вполне конкретные и обоснованные претензии. Неудивительно, что большая часть произведений Баркера – это вывернутые наизнанку библейские мифы со всеми их неприглядны-

ми нюансами. Одно из самых известных произведений мистера Би, «Восставший из ада», к примеру, повествует о гипотетическом столкновении нашей реальности и преисподней – как если бы вы шли по улице, а на вас вдруг набросился типичный постоялец этого жуткого двора (и буквально разорвал на части, поскольку не знает ничего, кроме зла). Jericho является еще одним примером такого лобового, грубого конкретизирования: под личиной боевика-слэшера кроется крайне некомфортная притча – абстрактное Баркер делает нарочито реальным, а силе пули противопоставляет силу религиозного слова, которая живет в каждом из нас вот уже несколько колен.

С МИФОМ НАГОЛО

Подразделение офицеров «Иерихон», специализирующееся на оккультных науках и боевом сопротивлении потустороннему, вступает в схватку с бывшим коллегой: Перворожденный убедил его в том, что врата между мирами должны быть открыты (с похвальной настойчивостью он убеждал в этом каждого из боевых магов). Серия кровавых терактов, устроенная этим ренегатом, наделяет Перворожденного необходимой силой, и в какой-то момент древний город Аль Хали восстает из песков, а вместе с ним – и сонмы демонов, захваченных больным сознанием отверженного создания. Капитан Девин Росс (наша роль), командующий «Иерихоном», ведет своих людей на последнюю схватку… и ожидаемо гибнет на десятой минуте игры. Его дух, впрочем, остается с отрядом: Росс способен вселяться в тело любого из подчиненных и брать управление солдатом под свой контроль. Суть и плоть Jericho – кошмарное огненно-свинцовое путешествие по пяти эпохам, в осколках которых пребывает Перворожденный; в роли пулеметчика, снайпера, пехотинца, хакера и святого отца игроку предстоит проложить путь в самое сердце беспредельного зла.

Как же так получилось, что «еще один FPS» – один из многих – оказался вдруг до жути, до мурашек страшной игрой? Ведь в Jericho, вроде бы, мы занимаемся привычным делом: пачками укладываем монстров, задумываясь лишь о том, как бы сподручней сменить магазин и отдышаться за углом… и все же настоятельно не рекомендую запускать Jericho людям впечатлительным и пугливым. Одной первой главы достаточно, чтобы свихнуться – а на людей, переживших свидание с Кассиусом Викусом (римским правителем-каннибалом), просто жутко смотреть. Дело в том, что таких противников в аркадном, по сути, экшене, игровая индустрия еще не видела.

ПОКАЖИ, ЧТО У ТЕБЯ ВНУТРИ

Главное достоинство Jericho – это яростные существа, то выныривающиеся из-под земли, то вылетающие из старинной каменной кладки, то пикирующие с небес. Я уже писал о том, что у Клайва Баркера своеобразное отношение к сверхъестественному… так вот, сверхъестественное в Jericho существует лишь затем, чтобы любой ценой уничтожить человека, в то время как само обладает огромным запасом прочности. Среднестатистический демон выдерживает пару очередей, прежде чем валится замертво, и эти очереди не останавливают – лишь замедляют его. Изобразительная манера игры – как это часто бывает у Баркера – предельно натуралистичная, и мы видим, как каждая из двухсот пуль вонзается в кровоточащее (вязкое, влажное, порочное) тулово монстра… и лишь сильнее злит его. Нюанс в том, что по структуре уровней игра не то что линейный – узкоколейный шутер, в котором законодательно запрещены прыжки, а обычная ширина боевого поля – шагов пять; и когда на пути «Иерихона» возникает десяток таких потусторонних фанатиков, Jericho из шутера превращается в хоррор на выживание. Даже в дюжину рук отряд кое-как справляется с адскими волнами, все это время приходится метаться между солдатами и поднимать их с колен: после пары ударов они, контуженные, падают на землю и так и лежат там в ожидании помощи. Дизайн каждой твари утвержден самолично грандмастером, так что удивляться шипам, растяжкам, зашитым глазам и метрам порванной кожи не стоит; вблизи же вся эта мерзость выглядит так, что смотреть на нее дольше секунды нет никакой возможности. Более того, каждый миньон перворожденного обладает особой деталью, циничным финальным штрихом: подкравшаяся в упор мелочь способна на смертельное «фаталити», а огромные неповоротливые толстяки с неожиданной сноровкой подползают к ногам, чтобы взорваться фонтаном кровавых ошметков. И в этом стремлении нечисть буквально неудержима!

ТЫ СДЕЛАЛ ЭТО САМ

Да, Jericho еще может похвастать болезненной красоты интерьерами, древнеаравийскими пейзажами и самой настоящей Вавилонской башней – но все это не более чем изящный багет. Баркер – самый, пожалуй, талантливый толкователь религиозных мифов современности – сочинил отличную историю (которая включает, помимо прочего, пикантный эпизод из жизни оккультного спецназа, имевший место в вечной Праге), но его сердце навсегда отдано демонам. Это все ради них. Если вы твердо решили пройти Jericho до конца, вам стоит запомнить единственную вещь: не вы убиваете демонов – они убивают вас, и если ваше воображение, ваша мораль и ваши принципы извращены настолько, что вы способны создать таких демонов… не удивляйтесь, когда они придут за вами – бессмертные, как любой плод воображения. ■

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: какое-то время ты, возможно, не сможешь есть мясные блюда.
Почему страшно: потому что в детстве нам говорили совсем другое.
Для кого страшно: для тех, кто верит, что добро сильнее изначально.

АНОНС

РС ИГРЫ #04'2010

АПРЕЛЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 24 МАРТА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ ТЕБЯ ЖДУТ:

Новый кумир южнокорейской молодежи, сражения гигантских боевых роботов и высадка американского спецназа в Дубае.

А также:
- BioShock 2
- Star Wars: The Old Republic
- Transformers: War for Cybertron
- Interstellar Marines
- Sonic & Sega All-Stars Racing
- Cursed Mountain
- Global Agenda

и многое-многое другое...